

LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS
[IRROMPIBLES]
EL GAMER N ERE. RESPAWNEA.
AÑO 3 N° 15
ARG $22.90
QATAR AIRWAYS
EA SPORTS
FIFA 14
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
ISSN: 1851-3387
9 771851 338000 00015
RESPAWN
EA SHOWCASE 2013 | SAINTS ROW IV | BATTLEFIELD 4 | KILLER IS DEAD | GONE HOME
[i] EN ESTOCOLMO | SPLINTER CELL BLACKLIST | CHICA [i]: LUNATIKA | OCULUS RIFT | ¡Y MAS!

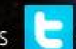
[IRROMPIBLES] 15

[BONUS]

¿COMENTARIOS? Visitá www.irrompibles.com.ar y sumate a la comunidad más quemada del fichín en la Argentina. In Position!

SEGUINOS EN:



/irrompibles

@irrompibles



ESOS DÍAS EXTRAÑOS CUANDO UNO NO JUEGA

Hola, micos feos. Bienvenidos una vez más... blah. No quiero hacer una típica editorial que nadie lee. Les voy a contar lo que me está pasando. Primero: me enamoré, pero eso no es ninguna novedad. De todos modos se me quemó la cabeza cuando ya pensaba que no había combustión posible. Segundo: Estuve tan atareado con clases, cambios del sitio, extras, eventos y reuniones, que no pude fichinear. ¿Entienden? NO PUDE TOCAR UN MALDITO FICHÍN. Eso me puso muy, pero muy loco. Y entonces pensé.

¿Cómo puede existir gente que todavía no conozca los efectos balsámicos de fichinear? ¿Que vuelven de laburar y... qué diablos hacen? Ourror. Debería ser obligatorio. Claro, uno podría optar por otro tipo de distracción, como un spa o un paseo por las montañas a lomos de un hermoso chocobo. Pero no todos podemos darnos esos lujos.

Por suerte, cada vez se ven más personas enfrascados en sus smartphones o consolas portátiles mientras viajan o esperan al dentista. La cosa parece ir en aumento, y sin duda mucho ayuda que los juegos para móviles sean más económicos. A este ritmo, yo como mico senil que soy, preveo grandes milagros en materia de industria de desarrollo y de consumo regionales.

Por otro lado, y no sin relación con lo anterior, quiero saludar a todos mis camaradas de armas, en especial al señor Tom García, que debió cargarse a las espaldas casi la totalidad de este número, cosa que no es nada fácil en razón de la enorme complejidad que significa la producción de cada número. Complejidad que, si salió todo bien o más o menos bien, no debería notarse; todo está en su lugar, todo parece fluir serenamente. Yo no pude estar in position como siempre.

Otro héroe en este mundo loco es el señor Rafa Zabala, que como siempre entrega un diseño espléndido a pesar de estar rodeado de micos.

Bueno, ya. Vayamos a ver qué hay de nuevo. Esta vez soy casi un lector más. ¡A ver qué macanas hicieron, manga de vagos!

Dan

Oculus Rift

Y el sueño de la realidad virtual

Por Max Ferzzola | MadMax

LA REALIDAD VIRTUAL ES ALGO QUE, DE ENTRADA, SUENA A CONTRASENTIDO. Si a uno lo apuran, hasta podría decir que una cosa o es real o es virtual, pero que no debería poder ser las dos a la vez. Y sí, claro. Lo que sucede con la realidad virtual, es que esa cosa (la que puede ser real o virtual) es la realidad misma. Y si lo virtual "tiene virtud para producir un efecto, aunque no lo produce de presente", bien puede producir el efecto de realidad, sin jactarse nunca de serlo.

Este efecto es una ilusión, una bella mentira que se produce porque los entornos virtuales dan lugar a percepciones que se aproximan a algunas de las creadas a partir de las cosas reales. O sea, y más fácil, engañan a nuestros sentidos, que son a través de los cuales logramos percibir eso que llamamos realidad.

Por supuesto, para que el mentado efecto se produzca, se necesita emular la realidad misma y esa no es poca cosa. Hasta hace unos años no teníamos la tecnología y durante la historia de los videojuegos se acumularon unos cuantos intentos fallidos. ¡Pero todo eso es pasado! Porque, señoras y señores, Oculus Rift es la promesa de la realidad virtual cumplida y muy posiblemente el fin del mundo como lo conocemos.

La promesa concretada

Como ya saben, el Oculus Rift es un casco con un dispositivo de visualización que va montado frente a los ojos. Dentro, por medio de unas gafas, la pantalla interna de 7 pulgadas se divide en dos (una para cada ojo). El efecto 3D estereoscópico imita la visión humana a la perfección, eliminando un viejo problema asociado con la superposición de las imágenes: el ojo izquierdo puede ver un área adicional del ojo derecho, y viceversa, tal y como sucede en el mundo real. Con un campo de visión de 90º horizontales (110º en diagonal), una resolución total de 1280x800 (640x800 por ojo), que se espera aumente a 1920x1080 en la versión 2.0, la sensación de inmersión es casi total.



Nosotros lo pudimos probar gracias a Matías Mediña, un profeso evangelista del Oculus: "¡Esto lo tiene que saber el mundo, chicos! ¡Las posibilidades son infinitas! ¡Hace dos semanas que no duermo!" No tardamos en compartir su entusiasmo (e insomnio). El realismo es verdaderamente asombroso. Recorrimos una cabaña junto a un risco, volamos por un cielo lleno de abstracciones y nos subimos a una montaña rusa que nos llenó de vértigo (y en la cual, debo reconocer, temí por mi vida). [N.de Ed.: Ya saben lo que puedo decir.]

También saltamos de un portal a otro, en un colorido mundo fantástico, e hicimos un transplante de corazón a pecho abierto (del cual pueden ver un delirante video en la crónica de Dan, búsquenla en el sitio). El punto más alto de la noche, sin embargo, fue recorrer City 17 y enfrentarse a los Combine, como si uno estuviera verdaderamente ahí, respirando como Gordon Freeman. Ese lugar que tanto había recorrido, ahora me rodeaba por completo. ¡Emoción total!

Sí, el Oculus Rift es lo que estábamos esperando desde siempre. Y ni siquiera es todo lo caro que lo imaginábamos en los 80s. Es posible adquirir la versión de desarrollador, la misma que probamos nosotros, pagando 300 dólares en el sitio oficial. Por eso, y casi por la misma razón por la que en Futurama los humanos tienen prohibido el sexo con robots, este hito también significa el fin de la civilización como la conocemos. Más si tenemos en cuenta que juegos como Custom Maid 3D ya cuentan con soporte para Oculus Rift y empresas como Sinful Robots está creando bailarinas de striptease que cumplan cada uno de nuestros deseos. Fue lindo mientras duró, humanos, ¡hasta siempre!

VIRTUIX OMNI, LA CAMINADORA OMNIDIRECCIONAL

Somos cuerpo y mente. La ilusión de realidad nunca estará completa si dejamos olvidado al resto que también nos hace. Así que no importa qué tan bueno sea el Oculus Rift, nunca podrá jactarse de ser una experiencia indistinguible de la real. No sin ayuda, al menos. Pero... ¿qué tal si lo conectamos a una caminadora omnidireccional como la Omni? Esta caminadora, también conocida y financiada mediante Kickstarter, promete ser el mejor amigo del Oculus. Tanto, que ambos ya fueron probados juntos (con Half Life 2, en Valve) y funcionan de maravillas. Con un diámetro de 122 centímetros y rastreo independiente para armas (lo que permite correr para un lado mientras disparas para otro), podrás comprar una caminadora Virtuix Omni a partir de Enero de 2014, por 499 dólares.



POSIBILIDADES INFINITAS

Oculus Rift todavía no salió y ya hay cientos desarrollando aplicaciones. Tenés de todo y para todos los gustos. Intuitive Aerial sirve para volar un drone real en primera persona, VR Cinema transforma la habitación en una gigantesca sala de cine, con skyDIEving podemos tirarnos en paracaídas, Disunion nos deja probar una guillotina y con Paperdude podemos jugar Paperboy... ¡con una bici real! ¿Quieren más? ¡No hay problema! Pasen por share.oculusvr.com, la tienda oficial de juegos y aplicaciones del dispositivo. ¡Mejor imposible!





¡Lanzamos [i] v5.0!

Hacia un nuevo destino. ¡Enciendan motores!

Por Dan

LOS MICOS MIGRAMOS EN INVIERNO. Pero como somos, precisamente, micos tontos, arrancamos a los sacudones, algunas vasijas y ollas se nos caen, sale humo de los rincones y se nos queda trabada la bocina. Por fin, el salto hiperespacial ejecuta con esmero y salimos disparados hacia el infinito, a donde nadie ha llegado.

Muchas personalidades irrompibles trabajaron duro, durísimo, en la nueva versión de nuestro mundo virtual, cuyas coordenadas son, obviamente: irrompibles.com.ar. Los actores principales fueron Mario "Shadbox" Marincovich (webmaster), Pablo "Pablitus" Salaberri (implementación), Diego "Chrono79" Mayer (programación), Carlos "Macko" Pollastri (comercial & inspiration), Tomás "Zripwud" García y Nicolás "Nico" Barba (contenidos); pero también pusieron el lomo muchos viejos colaboradores, como Fernando "Shinjikum" Coun, Pedro "Avatar" Hegoburu, Alfonso "fonsi2" Gallo, María Gabriela "Gea" Vich y el chimpancé más viejo, Sebastián "Moki" Di Nardo –fundador de la marca junto al legendario Rolo Peláez– además de muchos otros nuevos, como Santiago "Morton" Figueroa, Facundo "Cufa" Fernández, Ignacio "Nacho" Salizzi y Fernando "todavía-sin-nick" Gromaz. Estoy nombrando tan solo a quienes contribuyeron recientemente al sitio, que a veces coinciden en aparecer además en estas páginas con olor a tinta. Espero no olvidarme de nadie... es sabido que estoy senil por lo que, en ese caso, sepan disculparme. Somos muchos irrompibles, y eso es algo que nos llena de orgullo. Estamos muy agradecidos.

Hecho de esta pobre manera el reconocimiento a la micada trabajadora, quisiera explicarles cuál es el objetivo de la quinta versión de [i].

La verdad sea dicha, hemos estado creciendo al punto de no dar abasto con la cantidad de información que debemos procesar ni con los múltiples compromisos, eventos, calls, viajes y demás tareas que la evolución de la industria de videojuegos en la América latina nos impone. Por otra parte, las costumbres actuales de nuestros lectores nos habían vuelto obsoletos en materia tecnológica y de usabilidad. Por eso cambiamos: el nuevo [i] es más simple, más "casual" –miren, se ve bien en móviles– y el foco está en lo que mejor sabemos hacer, que es informar pero, por sobre todo, divertirnos y ser un poco malditos.

Contra la corriente, volvimos a darle protagonismo al ancestral foro, donde podemos ser y sentirnos jugadores del palo –vendría a ser nuestro espacio "hardcore"– sin mezclarnos en Facebook. El sistema de mensajes privados está allí (y se puede configurar para que mande mails de aviso).

Vamos a sumar más colaboradores, y lo demás se reducirá a ser lo que siempre quisimos ser: el oasis donde despejar el marote después de la horrible vida real (¡ah, Oculus!). También el medio líder en darle voz a la industria nacional de desarrollo de videojuegos [¡pah!].

Hay otras intenciones. Vamos a mostrar asuntos relacionados a la vida del que videojuega, y también a las otras formas culturales que conforman nuestro universo. Ah, y vamos a tener zombies.

¡Y medikits! En el foro, los usuarios pueden darse medikits entre sí. Por ahora es una cosa simpática... pero pronto van a servir para algo.

Se viene un cambio en la forma de presentar las noticias. Y en el sitio es posible comentar a través del sistema interno de [i] v5.0 o bien hacerlo vía la caja de Facebook.

Vamos a tener un área especial para los que quieran colaborar, con blogs, fotos, notas y opiniones que, desde luego, van a tener difusión por medio de nuestras redes. ¿Querés escribir sobre una serie de TV, un comic, un video loco y publicitar tu sitio o tu proyecto? Hacelo, y si está bueno lo publicamos. Queremos dar a conocer lo que se hace, creemos de firme que es la única manera de crecer: entre todos.

El resto es muy sencillo. Los invitamos a ser irrompibles, esperamos sus comentarios y les damos la bienvenida a esta nueva etapa del viaje. [i]

El gol del mundial



Utilizalo sólo o conectalo a la TV

- Batería de Litio recargable
- Incluye 105 Juegos diferentes
- Salida AV para conectar al televisor









- 2 motores vibradores internos
- Función Turbo
- Diseño ergonómico



PRODUCTOS OFICIALES
LIONEL MESSI



FundaciónLeoMessi
ELEGÍ CREER

levelupworld.com



Por Carlos Pollastri | Macko

[IRROMPIBLES] vs. Battlefield 4

Macko, Charles Macko

IRROMPIBLES SECRET HEADQUARTERS, Buenos Aires, 05 de agosto, 0300 horas. Recibo un llamado de la Comandante Ivonne que, con un sensual acento mexicano, me indica los primeros pasos de mi próxima misión: Reunirme con el contacto local, Natalie. Natalie es una rubia de esas que te dejan sin aliento, con piernas largas y una sonrisa con la cantidad correcta de dientes. Entre ella e Ivonne esto empieza a sentirse como una película de James Bond, lástima que no soy un James sino más bien un Carlos.

Casi sin dejar espacio para cortesías sociales, Natalie empezó a nivelarme en los detalles de la misión. Era un simple trabajo de extracción: Viajar al día siguiente a las oficinas de DICE en Estocolmo, encontrarme con el Agente Devin que me daría información clasificada de la próxima edición de Battlefield y volver con ella a salvo a la Argentina. Una trabajo simple, ¿no?

El rendezvous era a las 0900 horas, en las coordenadas 59.3206198, 18.0680208. Allí nos encontraríamos con el resto de los agentes internacionales para ir a DICE. O ese era el plan.

El viaje en avión no fue muy suave. Me tocó viajar entre dos señoras que parecían que no se bañaban hace días y no paraban de parlotear entre ellas. Intenté cambiarles de lugar pero no quisieron. Después, en confidencia, confesaron que no querían sentarse al lado porque la otra olía mal. NO, ¿¡EN SERIO!? ¡NO ME DI CUENTA!

Aeropuerto de Arland, Estocolmo, 07 de Agosto, 1100 horas

Veinte horas después llegué a Estocolmo, que no era exactamente como lo imaginaba. ¿Dónde estaban los vikingos y los dragones? Me dirigí al hotel, donde fui recibido con gran atención, pero debía descansar. En menos de doce horas tenía que presentarme en el rendezvous, pero la curiosidad le ganó al cansancio y decidí pasear por las viejas calles del pueblo. Veía pasar grandes personas de claros rasgos arios y no podía evitar imaginármelas con vestiduras precarias, llevando espadas gigantes, yendo a épicas aventuras. Tras caminar un rato por el centro, que consistía en puestitos que vendían recuerdos de otra época, decidí volver al hotel, entristecido por la idea de no ver ningún vikingo o vivir una aventura épica. Por suerte estaba equivocado.

Llegando al hotel sentí una pesada mano sobre mi hombro, detuve la marcha. La presencia a mis espaldas me preguntó gentilmente si estaba interesado en cenar algo. Me di vuelta para agradecer la invitación y negársela —necesitaba recuperar energías para un gran día de fichín—, y lo vi: Un verdadero vikingo. Con su espada y escudo apoyado sobre la pared, vestido de época; se erguía frente a mí un gigante que, con una sonrisa, me invitaba a tomar hidromiel y comer algún animal salvaje.

Sin dudarlo accedí a su propuesta y entramos al lugar. Eran escaleras largas iluminadas por velas que llevaban a una entrada acogedora. Allí, se ubicaba un comedor amplio, con mesas largas llenas de gente comiendo, gritando y festejando. El lugar, apenas iluminado por el débil resplandor del fuego, tenía paredes decoradas con armas de mil batallas. Preocupado, le pregunté al señor Vikingo —que de ahora en más llamaremos Asvald— si aceptaban Visa, a lo que contestó que antes solo aceptaban monedas de oro, pero ahora aceptaban medios de pago más modernos.

Asvald pidió silencio a las mesas y los ojos de los presentes se posaron en nosotros. Me miró, luego a la muchedumbre y gritó algo entre las líneas de: "¡Dénle la bienvenida al guerrero vikingo Carlos!" Y las mesas estallaron en vítores de aprobación y golpes con sus cubiertos. Me ubiqué en una esquina libre de una de las mesas, junto a otros colegas guerreros para compartir historias de nuestras cicatrices, aunque las mías solo eran virtuales. Comimos carne a más no poder, mientras bellas doncellas nos regalaban sonrisas y llenaban nuestras jarras.





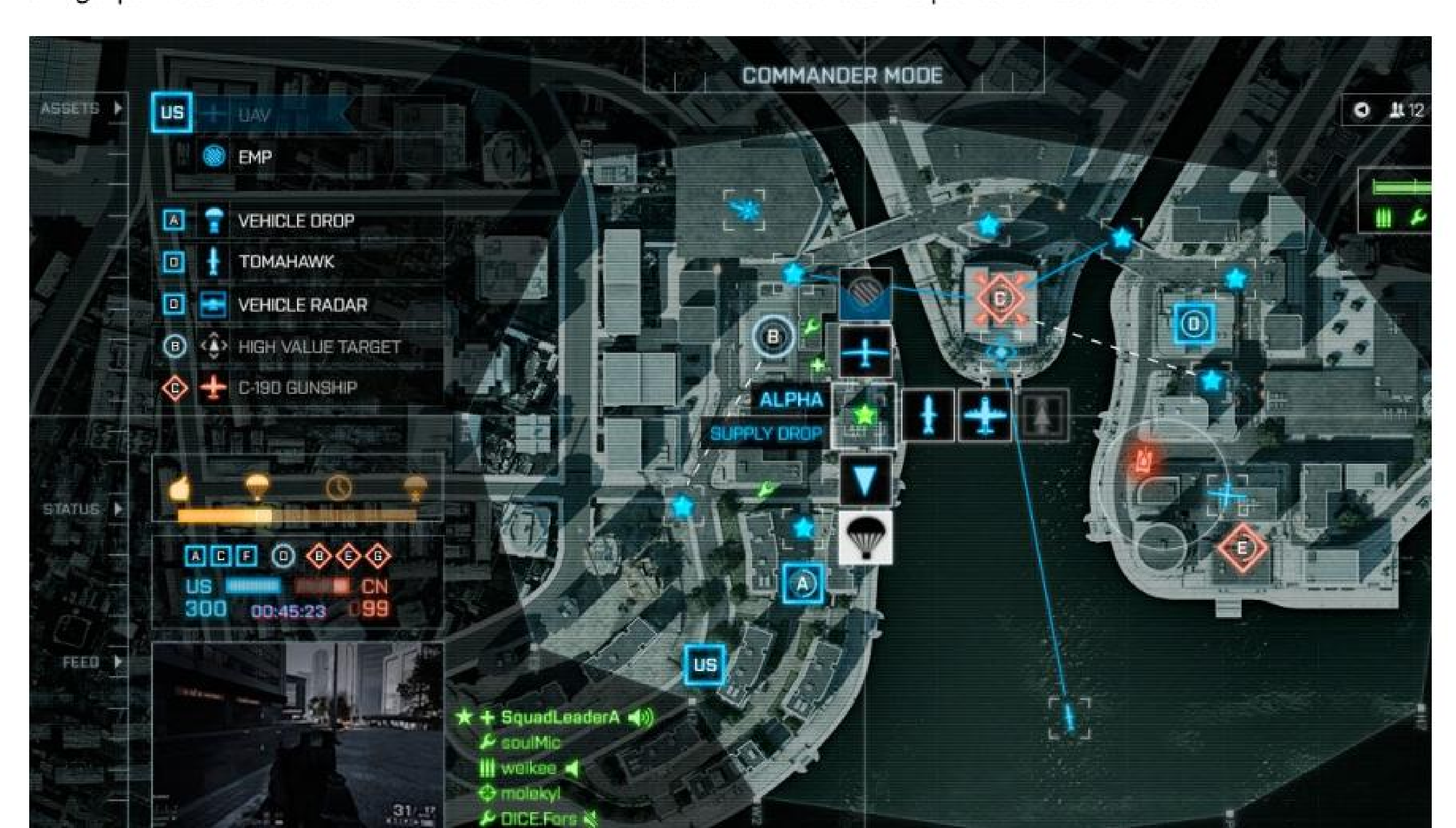
Al rato de haber terminado, contemplando la idea de volver al hotel, se escucharon gritos y unas jarras revoleadas a mis espaldas. Me di vuelta y allí estaba Asvald, enfrentado a otro vikingo aún más grande. Miraba absorto, con los sentidos disminuidos por la comida y el alcohol, como nuestro amigo sacaba un arma de la pared y se abalanzaba sobre él, que ya estaba preparado con un hacha en mano. La pelea fue genial. Caminaban por las mesas mientras las armas escupían chispas al encontrarse. Por lo que pudo explicarme una persona sentada a mi lado, peleaban por el amor de una de las doncellas del lugar, Rafarta. El enfrentamiento habrá durado unos diez minutos en el que Asvald salió vencedor, ¡pero qué diez minutos! Para festejar su victoria nos invitaron una jarra del mejor hidromiel y brindamos en honor al vencedor. Esa era la aventura vikinga que estaba buscando. Feliz por toda la acción, me fui a dormir.

Lobby del Hotel Hilton, Estocolmo, 08 de Agosto, 0900 horas

Al día siguiente, reemplacé mi hacha por un rifle y esperé a mi contacto en Estocolmo, Devin. Empezaron a llegar otros convocados de todos los rincones del mundo. Pasó media hora y no venían a buscarnos, por lo que decidimos ir hasta el lugar por nuestra cuenta. Allí nos recibió Devin. Nos dieron una identificación y nos mostraron un poco de las oficinas, aunque no tanto como hubiéramos querido. En las paredes colgaban premios que recibió DICE y había máquinas dónde se podía jugar Battlefield 3. Pero eso no era por lo que fuimos. Nos llevaron a una sala de reuniones repleta de PCs de última generación que ya estaban corriendo Battlefield 4, pero primero había una presentación.

Devin empezó la charla aclarando que todo lo que íbamos a probar era Alpha, aunque se veía genial. Había algún que otro bug, pero la baba caía igual. Lars Gustavson, Director Creativo de DICE, comentó lo contento que estaba por cómo había salido todo en la E3 y tenía las mejores expectativas para Battlefield 4. El equipo tenía una nueva meta: no solo focalizarse en los gráficos, sino crear una experiencia divertida. Eso me gustó, recordando épocas de Bad Company 2.

Nos habló un poco de las innovaciones, como el concepto de "Levolution", en el cual el mapa cambia constantemente según las acciones de los jugadores, garantizando que ninguna partida sea igual. Otro tema interesante fue la implementación del nuevo Frostbite Engine y la batalla contra la Madre Naturaleza. En esta nueva entrega los soldados enemigos no serán la única amenaza, el ambiente también podrá serlo. En una batalla naval podemos ser traicionados por el mar, arrastrando nuestras pobres almas a la muerte.







Después de Lars vino uno de los productores de Battlelog. Entre las novedades vale mencionar que la interfaz finalmente estará introducida dentro de la UI del juego. También están rehaciendo las versiones web y móvil. Entre las funciones nuevas, podemos encontrar la posibilidad de crear misiones o metas para nuestros amigos. Por ejemplo, "lograr 100 Headshots en 24 horas". La aplicación móvil se encarga de avisarnos en nuestro celular si uno de nuestros amigos nos está llevando ventaja o está por completar la misión. Finalmente, otro agregado es el Geo Leaderboard, un ranking zonal. ¡Podés ser el mejor sniper de tu barrio!

Basta de cháchara. Llegó la hora de los tiritos, ¡pew pew!

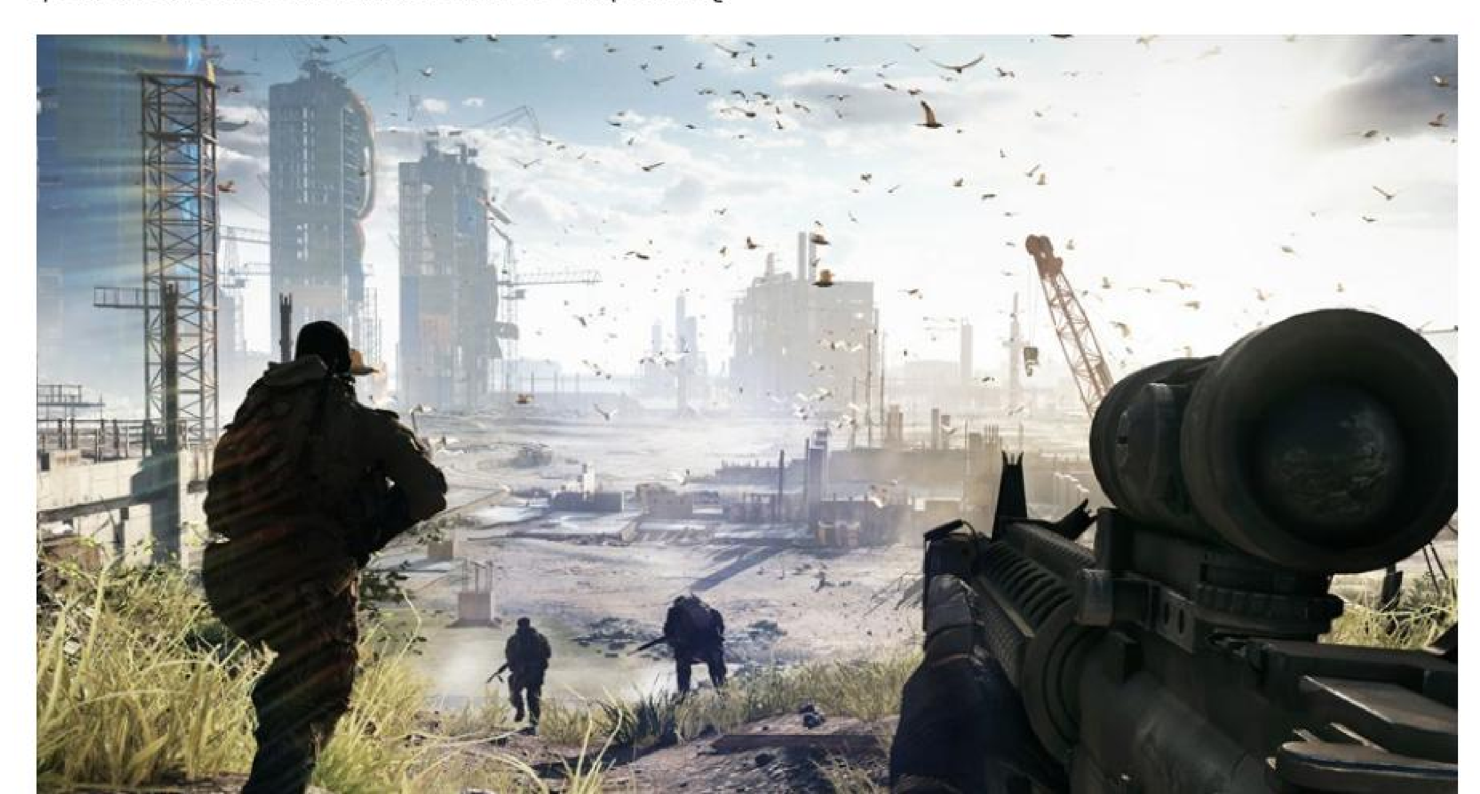
El primer modo que probamos fue Obliteration. Cada equipo tiene tres objetivos y en el medio del mapa hay una bomba. El objetivo es plantarla. Por supuesto el equipo contrario intentará matarnos y volar sus objetivos. Es una especie de VIP Mode, en el cual una vez que uno agarra la bomba, el resto del equipo trata de escoltarlo a los objetivos para hacer pelota la base enemiga. Dentro de los modos que probamos este fue el más divertido por el quilombo que se arma, todos corriendo hacia el mismo soldado con distintos fines.

El siguiente fue Domination, un modo que vuelve. Para los que no lo conocen es una versión reducida de Conquest. Hay tres bases que deben ser conquistadas, exclusivo para infantería. Muchos respawn muy rápidos y mucha adrenalina.

Finalmente probamos el Commander Mode. Lo que encontramos acá son dos comandantes, uno por equipo. Podemos dar órdenes, acercar información a compañeros o utilizar assets para asistir al equipo. Si los jugadores cumplen las órdenes ganan puntos y el comandante también. El comandante puede utilizar esos puntos para ayudarnos. Por ejemplo, tomando ciertas bases le permite acceder a assets para ayudar al equipo, como enviar un ataque aéreo o spawnear vehículos cerca.

Por supuesto el comandante enemigo tratará de conseguir que su equipo tome esas bases, por eso la experiencia puede ser muy entretenida, aunque también frustrante, en caso que nuestros compañeros no sigan las órdenes. Otra de las ventajas del modo es que no es necesario jugar desde la PC —o consola, si somos de humita— sino que podríamos hacerlo desde una tablet, ya que el modo consiste en ver el mapa desde un punto aéreo.

La experiencia general del juego fue muy buena. Esta entrega se ve mucho más sólida y da la sensación de que cuando nos dijeron que el objetivo principal era que el juego fuese divertido, lo decían en serio. Esperen un gran Battlefield 4 y probablemente uno de los mejores hasta la fecha. [i]




CHICA [I]
FOTOS | Carolina Gómez
www.lassonrisasdemama.com.ar
/lassonrisasdemama
TEXTOS: Durgan A. Nallar | Dan

Lunatika

Experta en terrores y pánicos



LUNATIKA apareció un día en los honorables foros de [i] trayendo consigo un mundo de tinieblas, demonios, monstruos y cosas del Infierno. Venía del bracito con Pyramid Head y tenía dos gatos muertos-podridos en los bolsillos.
Apenas repuestos del julepe, decidimos investigarla mejor, como hacemos con aquellos micos nuevos que tienen cosas interesantes para compartir con la comunidad. Por supuesto, toda mica nueva que llega al sitio enseguida es tiernamente acosada por las buitre-señales de la manada, que quiso saber. He aquí, pues, Lunatika. ¡Existe!

¿Por qué te dicen Florencia si te llamás Lunatika?

Je je, bueno, me dicen de distintas maneras. Y creo que tiene que ver con la persona que me esté llamando. Sí, me llamo Florencia, pero muchos prefieren llamarme Luna. Y lo curioso es que quienes hacen eso, no son solamente aquellos que me conocieron a través de internet, hay personas a las que veo en mi vida diaria que prefieren llamarme Luna. Y por el lado contrario, también tengo amigos que ODIAN que la gente me diga Luna, Lunática, Luneta, Lunette, etc supongo que los entiendo, hay gente que me conoció como Flor y debe chocarles un poco la idea de loca, lunática o como sea.

Tenés PS2, PS3, Wii y PC, y además le afanás la X360 y el iPad a tus amigos. ¿Para qué, si las mujeres no fichinean?

No puedo darte la razón, je je, no del todo al menos. Si bien conozco chicas que juegan, reconozco que soy algo raro entre ellas. La mayoría que he conocido comenzaron a meterse dentro del vicio gracias a sus novios y/o amigos. En general no tienen consola propia y mucho menos PC gamer. Y si llegan a terminar una relación, cortan con la fichineada también. Otras solamente jugaron de chicas, a los que yo llamo "juegos de Cyber" y solo lo hacían porque no había otra cosa que hacer "en la hora libre de la escuela" o porque era moda hacerlo. Y también hay otras tantas que sólo le entran a lo que muchos llaman "casual gaming" (Angry Birds, Plants vs Zombies y el tan jugado Candy Crush). Es difícil encontrar a una chica que realmente valore al videojuego como un pasatiempo y que realmente no lo considere algo para niños o inmaduros. Ojo, hay hombres que piensan así también, pero la vida me ha mostrado que son más las chicas con esta postura. . Supongo que por eso en foros y comunidades a veces me confunden con un hombre. Necesitan una foto propia para creerte. Ahora, si querés saber para qué tengo lo que tengo, las consolas para jugar todos los géneros; lo que pido prestado para jugar "exclusivos" de esas plataformas y la PC para aventuras gráficas y FPS.



¿Cuáles son tus videojuegos favoritos? Fundamentá.

La lista podría ser muy larga. Pero como siempre he dicho, si hay una saga que amo, esa es Silent Hill. Especialmente los primeros cuatro juegos, que fueron creados por un equipo de la división japonesa de Konami llamado Team Silent. Si tengo que elegir uno, me quedo con el primero, aunque valoro a esos primeros cuatro por igual. Creo constituyen uno de los universos más ambiciosos y vastos de los videojuegos de terror. Los seguidores de la saga me entenderán –je je–; entre mis favoritos hay también otros videojuegos de horror como Resident Evil 3, Code Veronica, el hermoso Rule of Rose, American McGee's Alice, Amnesia, BioShock y The Path. Ya saliendo un poco de lo oscuro, siempre llevo en mi corazón a Braid, Shadow of the Colossus, Mirror's Edge y Beyond Good and Evil. Y hay videojuegos bastante recientes que entraron en mi lista de favoritos muy rápidamente, como Journey, The Walking Dead, To The Moon o BioShock Infinite. Soy más de jugar single player, como verán, nunca le encontré la gracia al multijugador online. Supongo que estoy "enchapada a la antigua".

¿Quién es Lunatika?

Lunatika es una chica que a los 15 años decidió optar por ese seudónimo luego de "enamorarse" de Luna Lovegood al leer Harry Potter. ¡Ja, ja, ja! Hablando en serio, tengo 22 años recién cumplidos, soy de La Plata, estudio traductorado en inglés en UNLP y además gastronomía en IGA, aunque eso último lo hago como hobbie (aunque quién sabe, capaz termino siendo chef). Juego videojuegos desde chica. Mi primera experiencia fue con una Family con el Duck Hunt y el Mario cerca de los seis años. Vivo con mi familia: mis viejos, tres hermanos y una hermana, todos más chicos que yo. Tengo novio hace casi cinco años, hago vida "normal de friki" los findes; me junto con amigos a jugar algo, charlar, boludear, etcétera y... nada más.

¿Hay vida friki en La Plata? Yo soy fundador allá del Honorable Clú del Dragón Cojo pero hace tiempo que no voy (me van a echar). Me dijiste que jugás al rol, por ejemplo, entre otras actividades culturales.

¡Me está costando imaginar al Dragón Cojo, ja jaa! Sí, hay vida friki en La Plata, de hecho, a uno de mis mejores amigos lo conocí en un evento de cultura freak; había desde animé y manga hasta Lord of the Rings, linda mezcla. También se hacen eventos otaku bastante seguido y bastante grandes, viene gente de todos lados. Hay un cine que pasa programación freak –desde cine independiente hasta pelis de Miyazaki y cosas como "Scott Pilgrim vs. de World"– que si no fuese por ellos no hubiesen llegado a la ciudad. Y en cuanto al gaming, en las convenciones friki siempre están los chicos de Tolerancia 0 de PS2, PS3 y hasta Wii. Hay muchas cosas para hacer.

¿Rol? Sí, jugamos rol. Actualmente no tanto, pero hubo una época, hace menos de un año, en la que jugábamos mucho. Siempre jugué con mis amigos, uno de ellos hasta se las ingenia para inventar su propio sistema. Pero también hay grupos platenses que organizan mesas públicas, se organizan por Facebook y todo. Eso está bueno para cuando no hay con quién jugar.

Como mencioné al principio, Lunatika es una asidua visitante del foro de [i], donde la conocimos, y aprovecho para presentarla como una de nuestras colaboradoras a partir de ahora, obviamente experta en terror. Luna tiene un sitio dedicado a videojuegos del género, que surgió como blog personal y hoy en día es mucho más grande, con su propia revista y todo (de hecho, hace poco cumplió cinco años). ¿Por qué decidiste comenzar croniqueando el terror?

El sitio surgió como una especie de crónica personal. Lo creé para tener un registro propio de los juegos de terror que iba descubriendo. En esa época conocía unos pocos, así que si me topaba con uno que no conocía, lo comentaba ahí para recordarlo más tarde y de paso para que otras personas se topen con él. Noté también que existían (y existen) muy pocos sitios dedicados a los videojuegos de terror que estén en español. Sé inglés desde chica y se me ocurrió que formar un proyecto enteramente en español era buena idea. Y así surgió. Conocí también muchas personas que ayudaron y ayudan a que el sitio crezca. De hecho, la revista surgió en 2010, y si bien tuvo un parate de dos años casi, nunca podría haberla creado sin la ayuda de ciertas personas. Y algunos de esos co-creadores y otros compañeros nuevos ayudan a mantenerla. Pero sí, si uno mira en retrospectiva, en estos cinco años pasaron muchas cosas. Jamás pensé que podría llegar a crecer tanto.

¡Bienvenida entonces! ¿Qué te asusta? ¿Qué es lo que más aterroriza a las personas?

En ficción, prácticamente nada. Amo el terror por las temáticas oscuras y enfermas que toca, pero es muy difícil asustarme. Con una película es imposible, con un libro lo mismo. Con un videojuego tal vez me asustes, creo que los fichines son el medio ideal para asustar. Manejar un personaje es lo más cercano a vivir algo horrible sin sufrir secuelas físicas. Soy bastante "valiente" y eso es raro, porque de chica tenía miedo a la oscuridad y miedo a dormir y soñar cosas feas. Sí, en serio, y era muy feo. Imaginen una versión pequeña de mí intentando aguantar y no dormir. Aunque debo admitir que ahora de grande siento cierto temor a los maniquíes vivientes. Y hay varios juegos que abusan de ellos para causar miedo: Condemned, Anna, Kraven Manor. Si alguien les tiene un poco de fobia como yo, y es un poco masoquista, le recomiendo que los juegue.



¿Qué aterroriza a las personas? Supongo que depende de la gente, pero los ruidos sorpresivos son efectivos con cualquiera, ya sea en una película, videojuego o a las 3 AM en tu propia casa cuando estás solo.

¿Cuál o quién es el monstruo más interesante de la ficción?

Es difícil elegir uno solo. Porque hay machismos monstruos que por distintas razones son interesantes. Pero creo que me quedo con Pyramid Head y con todo lo que significa para la historia de Silent Hill 2. Si bien es un juego de 2001, no quiero spoilearle a nadie el significado de este bicho, así que espero que si aún no lo saben, busquen y/o jueguen Silent Hill 2. Otros que considero geniales son Alien y los Cenobitas de Hellraiser (y todo lo que siga estética Giger, es por eso que los Necromorphs de Dead Space me gustan mucho también).

Si tuvieras que diseñar un monstruo, ¿cómo lo imaginás?

Probablemente tendría apariencia antropomórfica, postura un tanto encorvada; piel pálida y chillaría todo el tiempo como si lo estuviesen matando. Tendría alguna especie de arma puntuda incrustada en donde van los brazos y agujeros por todo el cuerpo que lancen alguna especie de... líquido amarrillo. Y sí, estaría desnudo... eso da más miedo.

¿Dónde está tu sitio? ¿Qué es lo último que publicaste? ¿Cómo conseguimos tu revista?

Pueden acceder al sitio desde shdownloads.com.ar , donde publicamos a diario noticias de juegos de horror y recomendamos bastante seguido algún que otro juego gratuito que dé miedo. También publicamos previews y reviews. La revista se consigue en el mismo sitio, desde la sección SHD Magazine que sale en la cabecera. Puede leerse en formato digital y es totalmente gratuita. En nuestra edición más reciente entrevistamos al creador de The Cat Lady, un indie de terror que, si no lo jugaron, se los recomiendo mucho. Tenemos Twitter y Facebook también por si quieren seguirnos. [i]



EA Showcase 2013

EA volvió por estos pagos con tres infartantes fichines

LLEGAMOS AL LUGAR ACORDADO justo cuando las primeras gotas de la anunciada lluvia empezaban a caer. El motor del coche emitía un ronroneo agotado, como un gato viejo. El guardia de seguridad me miraba a través de la ventana, clavaba sus ojos en mi rostro y yo esquivaba su escrutinio como escondiendo mi ineludible desfachatez. A lo lejos, un edificio trasparente brillaba con reflectores y luces estroboscópicas, la música hacía retumbar las ventanillas... EA volvió a la Argentina.

Esta vez uno de los eventos de prensa más importantes que tenemos en el país se celebró en otra zona, lejos de la fanfarria porteña y más cerca del Gran Buenos Aires, más precisamente en Vicente López. El complejo elegido no tenía nada que envidiarle a otros lugares en los que EA decidió presentar sus juegos del año, todo lo contrario, fue el más grande hasta la fecha, reafirmando el crecimiento de nuestra industria y el apoyo internacional que recibe año tras año.

Entramos como Irrompibles, listos para encontrar hechos, sonsacar verdades y vaciar bandejas, pero quedamos anonadados por el nivel de los invitados y nos perdimos entre campeones del balompié, mimosas vedettes y famosos del Twitterverse, olvidando por completo nuestra misión original... así que atacamos la bandeja de canapés primero y después jugamos carreritas en el Scalextric que se escondía en una de las esquinas. Oh, grandes eventos de prensa, placer de semidioses.

Ah sí, ¡fichines! Como suele hacer, Electronic Arts trajo los juegos que estarán saliendo este año en el país y hasta un poquito más. Pudimos ver —y en ciertos casos probar— títulos de la talla de Battlefield 4, FIFA 14, Need for Speed: Rivals, Plants vs. Zombies 2 y Garden Warfare. El lugar, diseñado con grandiosidad, hasta tenía una jaula en el centro donde se podía jugar un poco de fútbol tenis entre cerveza y cerveza.

A medida que pasaba la noche, Diego Díaz —presentador del evento— invitaba al escenario a cada uno de los invitados que tomaron el escenario y dieron largas presentaciones sobre los juegos, con trailers que acompañaban sus palabras.

Rivalidad a toda velocidad

Devorando una brochette nos encontramos a la bella Glorymar Fernández —corredora portorriqueña— sentada en un sofá en uno de los rincones del lugar. Probablemente se estén preguntando qué hacía ella ahí, pero no deberían, ya que desde Most Wanted ocupa el lugar de representante de prensa de la serie. Y está lejos de ser solo una cara bonita, ya que se defiende muy bien en todo lo que respecta a la serie.

"Los desarrolladores se concentraron principalmente en la rivalidad, una rivalidad intensa", nos contaba cuando preguntamos cuál fue el foco de desarrollo para Need for Speed Rivals.

Por Tomás García
@Zripwud



"Los jugadores también estaban pidiendo poder sentir más la velocidad. En juegos anteriores se dificultaba porque siempre tenías un auto en el medio o alguien que te chocaba. Ahora se han concentrado en hacerte sentir la adrenalina."

Muy lejos de la "Burnoutización" que le propinó Criterion a la serie, Rivals piensa retornar a los Need for Speed de la vieja escuela, como dice su nombre, concentrándose en la necesidad por la velocidad, donde un fuerte choque contra oponentes no te hace perder preciados minutos de carrera viendo cómo tu chatarra vuela por los aires, sino una simple penalización en velocidad y posición en la pista.

Pero la noche no había terminado, todavía quedaba lo más importante, por eso Matt McKie tomó el escenario y empezó a hablar de lo que sabe, fútbol. Había llegado la hora de FIFA 14. En nuestra nota de tapa pueden enterarse de la conversación que tuvimos horas antes con Matt. Pero, esa noche, pasó lo que todos esperábamos. Las luces se apagaron, los parlantes empezaron a vibrar y lentamente aparecieron en pantalla todos los escudos de los clubes argentinos de Primera División. ¡Finalmente la Liga Argentina en FIFA! Todos explotamos en una mezcla de aplausos y gritos desaforados.

Siempre que viene EA a la Argentina es una gran fiesta pero 2013 va a quedar como el año que nos trajeron el mejor regalo de todos. [i]

CON ACENTO ESPAÑOL

Entre muchos de los representantes de prensa, tuvimos un rato para hablar con Borja Guillan, uno de los principales diseñadores en PopCap, quien nos contó detalles del juego que hasta cerrada esta edición tuvo 25 millones de descargas en la App Store, destrozando todos los récords.

Antes de conocer estas cifras nos explicó cómo los sorprendió el éxito del original: "Sabíamos que era un buen juego, que era muy divertido, pero nos parecía bastante niche. Demasiado niche." Pero no fue de casualidad, conocían muy bien la clave del éxito y la explotaron al máximo: "El sentido del humor es fundamental y, sin dudas, el sistema de premio que tenemos hace que la gente quiera saber qué viene después, entonces quedás enganchado."

¿Cómo trabajaron para mantener el éxito? "La principal lección fue darse cuenta de lo bueno que era el primer juego y estudiar por qué era tan bueno. Y trabajamos con eso, identificar lo que es, mantenerlo y construir encima."

Ya rompió récords en iOS, pero es solo el principio: "Estamos interesados en llevarlo al infinito y más allá. Pero como el primer juego, no queremos hacer ningún port que sea rápido y barato. Vamos a sacar los juegos en las plataformas que estamos convencidos que sean las adecuadas."

[GUERRAS DE JARDIN]

Garden Warfare solo estuvo presente durante el evento en forma de un trailer pero Borja nos contó la historia de cómo se dio este improbable fichín. "Todo empezó con la adquisición de Electronic Arts." empieza su relato. "Internamente pensábamos en la cantidad de tecnología que tienen, como Frostbite, y decíamos: 'imagínate que hagamos algo como Plantas vs. Zombies usando esa tecnología.' Empezó como una broma y pronto fue como... ¡oye!" Y en este caso, la imaginación pudo más que la realidad, un equipo dentro de PopCap tomó la loca idea, se lo presentó a EA y era una oportunidad demasiado buena para dejarla pasar.



gamescom 2013

¡Cerveza, salchichas y fichines!

Por Juan Lomanto | @juanlomanto19

SI USARAMOS UNA ANALOGÍA FUTBOLERA, diríamos que Gamescom, la feria de videojuegos más importante de Europa realizada en Alemania, es la que queda con la pelota casi sobre la línea para solo empujarla, y la E3, que se realiza tres meses antes en Los Ángeles, es el 10 que se la dejó servida. Y así fue. La feria teutona terminó de definir algunas cuestiones que bien podrían haberse definido en la E3, pero esta decidió dar el pase y repartir la gloria.

Con más de 340.000 visitantes, muchos afortunados pudieron probar varios juegos de la actual y la próxima generación. Pero también hubo conferencias de los tres colosos. El dato fundamental que se rescata de la conferencia de Sony es la fecha de lanzamiento de la PS4, confirmada para el 15 de noviembre en Estados Unidos, y exactamente dos semanas después en Europa.

¿Cuándo llega a la Argentina? Según algunas fuentes, sería el 29 de ese mismo mes. De precio ni hablemos todavía.

Además, en la conferencia pudimos ver al propio capo de la compañía, Shuhei Yoshida, jugando con la consola. Esta demostración nos permitió apreciar por primera vez el sistema operativo y muchas de sus funciones en acción, como suspender el juego, subir una captura de pantalla a Twitter (cosa que hizo en vivo el propio Yoshida con Killzone: Shadow Fall y ahora podemos ver en su cuenta: @yosp), entre otros chiches nuevos.

Microsoft, por su parte, evitó dar una fecha específica durante la conferencia, pero luego se confirmó que será el 22 de noviembre. Con la reserva de la Xbox One podremos llevarnos gratis a casa FIFA 14, hasta ahora el único juego de fútbol que veremos en el arranque de la generación. Konami anunció que PES 2014 saldrá solo para consolas actuales.

También desde Microsoft hicieron mucho hincapié en el cambio de política —forzada en parte por la recepción negativa del público— y su apoyo a los estudios indies, invitándolos a registrarse en una página hecha para la ocasión en caso de querer desarrollar para la One.

Los títulos destacados de la presentación fueron: Titanfall, Destiny, Battlefield 4, The Elder Scrolls Online, Fable Legends (un juego de acción cooperativo); Thief, los Killzone de PS4 y VITA, Rime —cualquier similitud con una creación de Fumito Ueda es pura coincidencia—, el interesante Murasakl Baby para la portátil de Sony, inFamous Second Son, Beyond Two Souls (que se podrá jugar en cooperativo local y hasta con nuestros Smartphones), Batman: Arkham Origins, Rayman Legends, FIFA 14, PES 2014, Forza Motorsport 5, DriveClub y GT5.

Por parte de Nintendo, los sospechosos de siempre: Mario Kart 8, Smash Bros, Zelda: A Link Between Worlds para 3DS, y Zelda Wind Waker HD para Wii U.

Gamescom nos dio la oportunidad de ver de cerca las nuevas consolas y sus puntas de lanza, y conocer las fechas de salida. Ahora solo queda esperar que todas estas bellezas lleguen a casa. [i]



ESWC 2013

Los deportes electrónicos tuvieron su fiesta en un mismo lugar

Por Micaela A. Giagnoni | @q3PaRkItA

POR PRIMERA VEZ SE REALIZÓ ESWC ARGENTINA con puertas abiertas para recibir a todos los amantes de los deportes electrónicos. Dos días en el Centro de Convenciones Arturo Frondizi, en Vicente López, con competencias de Halo 4, Counter-Strike: Global Offensive, Dota 2, y la mayor atracción, FIFA 13.

Cuando los curiosos se acercaban al evento, la pregunta principal era "¿qué onda?", y eran impagables las caras que se veían cuando se les comentaba que se estaba realizando el torneo de FIFA 13, en donde el ganador viajaría a competir a Francia. "¿Viajan a Francia por un jueguito?" No lectoras y lectores, ya no estamos hablando simplemente de jueguitos, hoy en día hablamos de deportes electrónicos. Para competir y ganar se requiere tener concentración, preparación, entrenamiento y habilidad, al igual que un deporte. Sin duda, ya no podemos hablar de "jueguitos".

Además de las competencias que se llevaron a cabo durante ambos días, otra atracción fue la posibilidad de probar en exclusiva, y por primera vez para el público, el futuro título de EA Sports, FIFA 14.

El torneo de FIFA 13 comenzó el sábado al mediodía, con muchísima expectativa en el ambiente y con los mejores jugadores de FFVA, PlayFV, y BAC Series, que dieron el presente en el torneo de FIFA con mayor participación de la historia.

Patán e Ícaro llegaron a la final y, en el partido inicial, Patán se aseguró el primer punto por un 2 a 0. El segundo fue reñido y recién al final el vigente campeón argentino pudo quebrar el cero y anotar el gol que lo subía al avión, hasta que Ícaro logró empatar sobre el final, forzando el alargue en donde se pudo apreciar al mejor Patán, concentrado y focalizado en irse a Francia anotando el último gol, para así coronarse campeón.

Fue un justo ganador en un torneo muy parejo y demostró que estuvo todo el año preparándose para llevarse el primer lugar que lo mete en la gran final mundial de la Electronic Sport World Cup 2013 en París. La final del torneo de FIFA 14 fue transmitida en vivo con relatos de WalyLS y Paleta para más de 1.500 espectadores pendientes para ver quién representaría a la celeste y blanca.

El torneo de Halo 4 tuvo lugar ambos días. En la final se enfrentaron Federico "Jellyfish" Sofio Avogadro y Walter "Tasher" González; se jugó en modalidad Asesino Pro, al mejor de



tres rondas, en el mapa Haven. Jellyfish se consagró campeón del torneo, luego de una final donde fue necesario el tercer mapa, tras el empate en uno.

Para los torneos de Counter-Strike: Global Offensive y Dota 2, jugados uno cada día, fueron a competir los mejores ocho equipos de cada juego que clasificaron luego de una serie de cruces online.

Los equipos que llegaron a los cuartos de final en CS:GO, fueron Isurus Gaming, D! Team, Duck With Guns, Evasive. Core, Endeavour, Brekan Gaming, K4K y Lemondogs. La final se disputó entre Isurus Gaming y Lemondogs. Isurus, después de ganar en Train y de una remontada épica en dust2, ganó la gran final por dos mapas a favor y así se consagró campeón del torneo. Una final repleta de tensión y emoción. ¿Ya lo podemos llamar superclásico?

Respecto al torneo de Dota 2, los ocho equipos que clasificaron fueron: paiN Gaming, 9yM, Virtus Legion, Nation of Anti Mage, Deathers Gaming, 1004, Fuck Treants e ilu7ion Gamerz. Todo el torneo se jugó al mejor de tres encuentros. Llegado el momento de la definición de Dota 2, el equipo paiN Gaming (la división argentina de un multisquad de Brasil) obtuvo la victoria del primer partido y luego Deathers Gaming, vencidos por el cansancio y por la primera experiencia LAN, en el segundo partido ya no podían enfrentar la ventaja con la que contaba paiN, y anunciaron su derrota con un GG WP a tan sólo trece minutos de partida.

El público que presenció del evento pudo disfrutar de una pantalla gigante y casteo en vivo, y los espectadores que siguieron todo desde su casa disfrutaron de los relatos de Ian "Nosfeh" Flaker y César "SanCor" Santcovsky para Counter-Strike: Global Offensive, y para Dota 2 a Nosfeh con Woody.



La presentación de Assault Fire

Level Up! Games a la vanguardia del crecimiento F2P

Por Tomás García | @zripwud

A MITAD DEL MES DE AGOSTO se llevó a cabo en el centro de Buenos Aires la presentación oficial en Argentina de Assault Fire, un FPS multijugador gratuito que llegó para quedarse. Desde hace varios meses que LevelUp! Games, el líder en la distribución de F2P, está trayendo juegos al país y sigue con su plan de darnos picor sin pagar un peso.

Según lo pudimos probar, Assault Fire tiene varias cosas a favor. En primer lugar, es un excelente Counter-Strike gratuito, con modos, armas y mapas similares al juego de Valve, pero al mismo tiempo es muchísimo más que eso. Porque ese es tan solo uno de los once modos de juego que ofrece el título desarrollado por el estudio chino, Tencent Games.

La historia gira alrededor de un conflicto entre el bando revolucionario que se enfrenta a las fuerzas especiales del gobierno en un mundo devastado por una crisis económica. Y entre los varios modos podemos encontrar su variedad, desde vehículos, bases que tomar y enfrentamientos contra robots o zombies. Suena como una gran ensalada, pero dentro del contexto todo tiene sentido, y ofrece una gigante variedad en un mismo paquete.

Level Up! Games trabajó a destajo para localizar el juego, traducido totalmente al español y con soporte en el país para todos los jugadores que quieran formar parte de una comunidad que crece día a día. Assault Fire ofrecerá recompensas en tres monedas diferentes que se dividen para conseguir nuevas armas e ítems. Es importante sostener que no hay manera de pagar plata real para mejorar, las mejoras solo se pueden comprar con la moneda que ofrece el juego mismo por cumplir desafíos.

El fichín todavía se encuentra en Beta cerrada, pero lo pudimos probar en el evento y podemos decir que va a tener una gran cantidad de seguidores, porque hay muchísimos juegos que no valen lo que salen, y todo sabemos lo caro que están los fichines. Assault Fire ofrece una excelente experiencia con muchísimo contenido al mejor precio.



GTC RIBBON
/gtcribbon
Gaming Products
DRAGON
GAMING MOUSE
DPI
Mouse gamer con función 8D
Ocho teclas programables
Sensibilidad y presición
Resoluciones a 800, 1200, 1800 y 2500 dpi
Sensor profesional
Orientación inteligente
Equilibrio
Posee balance de peso en ambos lados
Goma antideslizante
Mejora el tacto y ofrece un apoyo más cómodo
Botón superior DPI
Cambio rápio de resolición
Configurable
Confort para usuarios zurdos y diestros
www.gtcribbon.com



Logitech apuesta a la Argentina

Relanzó su marca gamer, Logitech G, y trajo novedades

A TAN SOLO UNOS DÍAS DE CERRAR ESTA EDICIÓN fuimos invitados por Logitech a su evento más importante del año, en el que se mostró una gran variedad de productos nuevos que estarán llegando al mercado argentino. Pero lo más importante de todo es el relanzamiento de su línea gamer, oficialmente llegada al país con un headset que promete dar que hablar, el Logitech G430.

A pesar de haber sido fundada en Suiza, Logitech siempre tuvo mucha presencia en la Argentina y sus casi treinta años de experiencia en el campo siempre fueron apreciados por el público. Esa sociedad ahora se consolida con un portfolio totalmente renovado por parte de la compañía. Este incluye prácticamente todo su catálogo, desde mouse, teclados y webcams a accesorios, headsets y parlantes.

Por el lado de los periféricos, Logitech presentó dispositivos muy simples, como el UltrathinTouch Mouse T630, pequeño y elegante con una base metálica y sin botones. Este mouse es de alta gama y podrá conseguirse por $529,99. Pero también presentaron otros más clásicos, como la serie Mini Mouse, el M187 y M217, que se venderán por $139,99. Pasando a los teclados, la estrella del show fue el All in One TK820, ultra fino e inalámbrico, que incluye un pad táctil en un extremo con soporte para comandos de ese tipo.

En lo que respecta al iPad, Logitech presentó un teclado para la última generación de la tablet de Apple que se ensambla con un clip magnético incorporado, así también como una serie de folios protectores originales a prueba de manchas y líquidos. Otros de los productos incluyen la webcam para videoconferencias BCC950 y la nueva serie de parlantes Boombox.

No podemos olvidar el conocido volante G27, que es uno de los mejores que han llegado oficialmente al país, hoy todo un clásico. Pero para este año, Logitech relanzó por completo su marca 'G', con un nuevo diseño del headset G430, que podrá conseguirse por $599. Ofrece un sonido envolvente desarrollado con tecnología Dolby para crear un campo de sonido de 360°. Las almohadillas de material deportivo ofrecen comodidad y suavidad para fichinear durante horas con un diseño delgado y ligero.

Lo que vimos en el evento nos pareció de la más alta calidad, manteniendo los precios de siempre. No solo prometen un excelente desempeño, sino que se nota que le han dado muchísima más importancia al diseño de sus dispositivos, no solo para que sean agradables a la vista y queden bien en cualquier ambiente, sino también para que el diseño tenga un impacto más fuerte, aun sobre el excelente desempeño al que nos tienen acostumbrados sus productos. [i]

FE DE ERRATAS | En la nota de discos SSD de nuestro número 14, publicamos erróneamente el precio del Kingston Hyper X 3K de 240GB a 800 dólares. Nos confirman que el precio sugerido de venta de la unidad es de 527 dólares y pueden conseguirlo por ese monto en Compumundo. Lamentamos la confusión generada.

Probamos las Google Glass

Realidad aumentada y miradas perdidas

Por Durgan A. Nallar | Dan

GLOBANT es una de las empresas más importantes de la Argentina. Con cerca de 3000 desarrolladores, produce y exporta software y servicios de primer nivel a todo el mundo. Entre sus múltiples áreas –la mayoría con oficinas en la zona de Puerto Madero, en Buenos Aires– cuenta con varios departamentos dedicados a los videojuegos, y es sabido que allí se produce parte del gameplay de juegos como FIFA entre muchos más tanto de Electronic Arts como de otras compañías y publishers.

En agosto fuimos invitados a una reunión donde se habló en especial de los cambios en el flamante iOS 7 de Apple. Vimos las novedades del hardware y el sistema operativo, cuya mayor ventaja es que ahora es realmente multitasking, y también se mostró y explicó el cambio hacia la nueva estética "Flat Design" que se está imponiendo en todo lo que respecta a gráfica; esto es, iconografía de colores pastel, con símbolos planos y muy intuitivos.

Pero como postre de una excelente reunión donde se habló y debatió sobre tecnología y diseño, pudimos calzarnos un par de Google Glass. Las gafas son más que livianas, no pesan nada por lo que sería cómodo llevarlas todo el tiempo. Su aspecto es moderno, con la única marca de color puesta en las patillas, una de las cuales es táctil. Se puede navegar las ventanas y el menú deslizando el dedo a lo largo de esta.

¿La pantalla? Se ve lejos y arriba de la línea de visión normal, un poco hacia la derecha. Para verla con nitidez es necesario mirarla. Imaginen una TV encendida en un rincón de su habitación, se la ve todo el tiempo pero para prestarle atención es necesario volver los ojos y mirar en directo. Hecho, la pantalla parece un pequeño televisor de muy alta definición que por default muestra fecha y hora.

Para tomar una foto o video, basta con decir en voz alta una frase en inglés (también se podrá en otros idiomas como el nuestro). Al tomar una foto, por ejemplo, aparece unos segundos en la pantalla. Cuesta acostumbrarse, aunque apenas unos minutos. El sonido se transmite sin audio, por vibración a los huesos del cráneo, y zafa.

¿Es útil? ¿Tiene futuro? Parece más sencillo servirse de un smartphone o de una de las próximas pulseras inteligentes para hacer lo que Google Glass. Sin duda, será muy útil para quienes necesitan las manos libres para trabajar, y por supuesto dependerá de las apps que se desarrollen. [i]

SNIPPETS



VENÍ A PROBAR EL OCULUS RIFT

¿Vieron la nota de Max Ferzzola de la página 4, donde avisa del fin del mundo? ¿Vieron el video de Dan en nuestro sitio haciendo su primer transplante de corazón? Bueno, si quieren experimentar in situ lo que se siente estar "dentro" del Oculus Rift (incluyendo órbita terrestre, montaña rusa y demás locuras), estén atentos a nuestro sitio, donde anunciaremos cómo y cuándo podrán probarlo. Invitan [i] e Image Campus durante septiembre.

GAME DESIGN EN LA UTN

Cuatro clases esenciales para entender el proceso de diseño de la industria más redituable del entretenimiento. El profesor será Durgan Nallar con la colaboración de Lucas Robledo. Se dictará a precio muy accesible los lunes 23/09, 30/09, 07/10 y 14/10 de 19 a 23 hs. en UTN Sede Medrano. Abierto a estudiantes y público en general con cupos limitados. Organizado por IEEE Rama Estudiantil. +info en ieee.frba.utn.edu.ar

DRAGONES, MONSTRUOS Y CRIATURAS FANTÁSTICAS

Nuestro viejo mico y amigo Cristian Saksida dictará los cinco sábados de noviembre una clínica extraordinaria de concept art para ilustradores y entusiastas del dibujo. Promete ser genial. +info en imagecampus.edu.ar

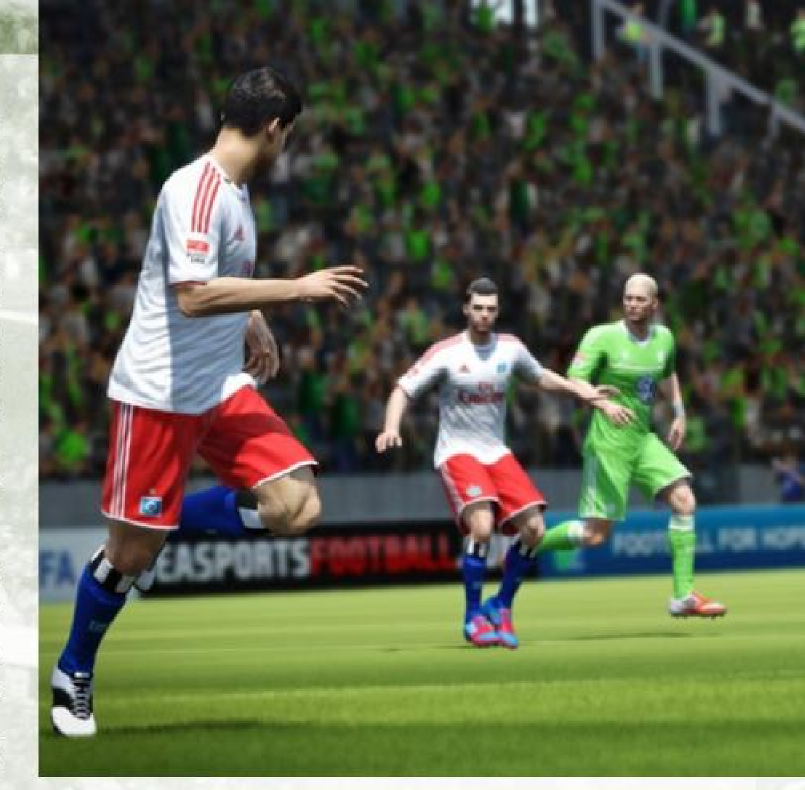


The beautiful game.

"¿Un día entero para jugar FIFA 14? ¿24 horas?" "No, bueno, deberías venir tipo 10." "14 horas para jugar FIFA 14?" "A las 7 nos vamos todos." "Ehm... ¿9 horas?" "Deberías comer algo." "¡Comer es para débiles!", repliqué sin temor. Diez horitas del deporte virtual más hermoso del mundo le metimos, fue un día glorioso, para el recuerdo. Como la tapada del Goyco en el 90, la apilada inglesa de Diego o el bombazo de Maxi para los más retoños. Esos momentos que, aunque únicos e incomparables, se encuadran en la misma galería de la memoria.



EDITOR: *EA SPORTS*
DESARROLLADOR: *EA SPORTS*
GÉNERO: *FULBITO VIRTUAL*
PLATAFORMAS: *PC, PS3, X360, WII, WII U, 3DS, PSV, PS4, XBO*



"SABEMOS QUE SI BAJAMOS LA VELOCIDAD DEL JUEGO a lo que sería el paso real de un partido de fútbol no sería muy divertido. Le agradaría a muchos, pero aquellos que buscan divertirse no estarían satisfechos", nos decía Matt McKie —responsable de Marketing de la serie FIFA— sentado en un cómodo sillón en el lobby de un hotel en el coqueto barrio de Palermo. Aunque teníamos las limitaciones inherentes a una entrevista formal, nada mejor que tener una conversación profunda con alguien que ve cómo se crea la magia de cerca, tratando de desentrañar el secreto detrás de qué hace tan rica a la Sibarita del fútbol virtual.

"Tenemos una lista muy grande de cosas que queremos mejorar. Pero la temporada es año a año y el juego debe salir de la misma manera, así que solo contamos con un ciclo de un año y hay una cantidad limitada de cambios que podemos hacer." Casi se nos pasa el tiempo hablando de estos detalles, del complicado balance entre hacer una experiencia auténtica sin perder de vista que al final del día debe ser un juego para las masas: "Se trata de un balanceo muy delicado y es muy subjetivo", aclara Matt, así que empezamos a desviar la conversación hacia las novedades de FIFA 14.

Saliendo al campo de saco y corbata

Ya sea que vayas de frente como El Loco con La Roja ante Brasil en pleno Mundial o prefieras especular como Caruso "Cortina de Humo" Lombardi, el Modo Carrera siempre nos permitió tomar la ruta que nos parezca adecuada. Pero lo que busca EA en esta nueva edición es agregar responsabilidades y hacer que el peso de ser DT de un equipo sea más realista, por eso se concentraron principalmente en las transferencias, "uno de los aspectos más emocionantes del modo", según Matt McKie. En FIFA 14 la manera en la que armamos nuestro equipo de malevos cambió. En el pasado estábamos la temporada preocupándonos por el desempeño del equipo y cuando llegaba la ventana de transferencias, recién ahí hacíamos una búsqueda de los jugadores que queríamos.

"Como en la realidad, no es que un entrenador no hace nada y cuando se abre el mercado de pases compra el jugador que quiere. Es algo que está pensando todo el tiempo cuando mira a su equipo y manda a sus scouts a conseguir lo que le hace falta." Bajo el nombre Global Transfer Network, ahora el proceso ocurre a lo largo de toda la temporada y será una más de las muchas cosas que vamos a tener en mente durante el año entero. "Entonces cuando querés encontrar un jugador, vas a tu scout, le das los datos del tipo de jugador que querés y a lo largo de la temporada buscan alrededor del mundo lo que pediste, reportando lo que encuentran."

Seguimos comprando sobrecitos

Desde su implementación, el modo Ultimate Team se convirtió en el más popular de la serie, en donde hoy en día se juegan más de tres millones de partidos por día. ¿Y quién puede culparlos? EA logró darle un toque mágico al combinarlo con la emoción de abrir paquetes de cartas coleccionables de nuestros jugadores favoritos. Sí, definitivamente llega un momento en el que ya no hace falta comprar sobres, pero durante toda esa época inicial en la que se juntan monedas hasta del piso para comprar míseros sobres de jugadores mediocres, definitivamente hay una magia particular. Matt nos explicó que este modo tuvo varios cambios pero el más interesante es en el sistema de Química del equipo.

En el pasado, el efecto de este sistema era estático y la única manera de afectarlo era cambiando los jugadores, ya que se basaba más que nada en la posición, su nacionalidad y la liga en la que jugaban. Ahora es un sistema mucho más dinámico, que el mismo jugador puede afectar directamente. Cada uno de los integrantes de un equipo tiene atributos especiales y al formar parte del once inicial se debe seleccionar uno, que cambia cómo se comporta dentro del campo. Por ejemplo, uno podría cambiar el atributo de Messi de "Maestro" —armador de jugadas— a "Goleador" y eso no solo cambia cómo él se mueve en la cancha, sino la Química que tiene con el resto del equipo. "Esto también permitirá que varios tengan los mismos jugadores, pero sus equipos jueguen de una maneras muy diferentes", aclara Matt.

El pasado pisado, amasado, ¡y túnel!

Seamos honestos, FIFA no siempre tuvo esta popularidad. Tal vez antes, en sus primeras versiones, el trono no estaba claro, pero a fines de década y principios del nuevo milenio era claro que la corona y el trono de cuero estaban en Japón. En la nueva generación eso cambió, el equipo encargado de FIFA se renovó, trabajaron duro en la tecnología y tomaron lo que servía, se deshicieron de lo que no y empezaron de nuevo.

"Somos muy fanáticos del fútbol, conocemos el deporte y escuchamos a la comunidad. Esa es la explicación de nuestro éxito", explica McKie sobre la explosión que tuvo la serie en esta última generación. "Pensamos que tiene que ser divertido y compartido con amigos." ¿Y sobre el balance entre 'realismo' y 'diversión'? "Es difícil, muy difícil, pero cae en los





hombros de nuestro productor y su visión. Ya que hablamos del éxito de FIFA, creo que se debe a que alcanzamos ese punto justo en estos últimos juegos."

"Dale pibe, ¡metele que entrás!"

La cita era temprano, pero no tan temprano como nos hubiera gustado. Es importante entender que el mundo no gira alrededor de nuestras ganas de fichinear FIFA 14 todo el día. Al mismo tiempo, la larga conversación con Matt no hubiera tenido mucho valor si no hubiésemos podido agarrar el joystick y probar todas estas novedades de primera mano. Por suerte, EA nos dio la oportunidad y LocalStrike proveyó el lugar y el momento; nobleza obliga, muchas gracias a ellos.

Diez horas enteras pudimos darle al fichín y de primer momento ocurrió algo que hace varias ediciones no sentíamos, los cambios fueron aparentes. Ya al pisar el verde césped virtual nos sentimos perdidos, desencajados. Así de fuerte. Y no porque haya habido grandes cambios en los controles —solo hay uno más o menos importante— sino porque el paso del juego es notoriamente más lento. Bueno, en verdad no. Había personas cerca que no notaban diferencia, pero los que le metemos cientos de horas por año nos damos cuenta. La pelota recorre el espacio a menor velocidad y las animaciones de los jugadores son más detalladas, haciéndolos levemente más lentos en responder. Nosotros, chochos. Los jugadores se mueven con mucho más realismo, vida y tienen nuevos tipos de movimientos también.

Una de las claves del ascenso en popularidad de FIFA en los últimos años fueron las detalladas animaciones, que lograron que se vean tan agraciadas o toscas como las estrellas



ASADO, MATE Y FIFA

Todos conocemos la historia: cancha repleta, lluvia torrencial, nervios al filo de la navaja. Insúa la para de un toque, queda muertita, le da con furia, pasa entre cientos de piernas, pero no se decide por ninguna hasta que encuentra la zurda de Martín, que desboca el grito de todos. Así metió FIFA la Liga Argentina, en el último minuto, con la última bocanada de aire y por eso más dulce todavía. River, Boca, Racing, Independiente –sí, el Rojo también está incluido en la joda–. Todos hicimos el equipo que tenemos tatuado en el corazón cuando el editor lo permitía y lo metíamos a escondidas en una liga africana, como para no joder el statu quo del buen fútbol. Ahora no va a hacer falta, ya que FIFA 14, después de tantos años de pedirlo y soñarlo, incluye los 20 equipos de la Primera División Argentina y al Rey de Copas original que, por supuesto, no podía quedar afuera.

EA también tenía la posibilidad de incluir un estadio latinoamericano y entre las miles de opciones eligieron ese escenario que, según escribió The Guardian en 2004, quedó primero entre los cincuenta eventos deportivos que uno debe ver antes de morir, La Bombonera. ¡Recreado virtualmente con un nivel de detalle que nos dejó anonadados, un verdadero placer para la edición de este año!

o cavernícolas que vemos en la cancha todos los domingos. Pero pocas veces pensamos que no solo son elementos estéticos, sino que también inciden en la jugabilidad y les dan más recursos a los atletas virtuales, por ende, a nosotros los titiriteros. En FIFA 14 esto se nos hizo evidente cuando vimos a un jugador controlar una pelota dividida con el borde externo del botín y en un mismo movimiento acomodarla para su pierna hábil, la diestra, para continuar la corrida que ya estaba haciendo antes de llegar a ella. Es decir, en ningún momento tuvo que "agarrarla", su control y la continuación de su corrida fueron el mismo movimiento.

Por un fútbol menos soccer

Como bien dijimos, hay un solo cambio grande en cuanto a los controles, que es el del L2 o gatillo izquierdo. En versiones pasadas, este servía para hacer las fintas y movimientos especiales con el analógico derecho; ya no es necesario ya que ese botón ahora está reservado para una habilidad totalmente nueva que es la de cubrir el balón. Si son verdaderos entendidos, probablemente se estarán preguntando cómo se hace para tirar larga la pelota. Eso ahora se hace teniendo apretado el botón de sprint y dándole al stick derecho. Al principio puede sonar una manera de complicar las cosas, sobre todo porque adelantarla era perfecto para pinchar la pelota a último momento y escapar de situaciones complicadas, pero exactamente a eso nos referimos cuando decimos que el juego se siente más natural. Los movimientos de los jugadores son tan precisos que ahora un leve toque del R2 hace que el jugador empiece a correr rápido y es la herramienta perfecta para escapar de la fricción, o cuando dos jugadores nos van a hacer el clásico sandwichito. Dándole toquecitos veloces al botón, el jugador hábil responde con piques cortos que permiten escapar de la marca, lo que al mismo tiempo significa que ya no hace falta ser un as con el stick derecho para sacarse jugadores de encima.

Y al mismo tiempo los controles se sienten mucho más naturales y acá es donde entra una de las mejoras de las que nos habló Matt, conocida como Toques Variables. "Cuando estás corriendo con la pelota, esta puede moverse un poco para los lados o hacia atrás y adelante, así que si sos alguien que sprintea constantemente, vas a perder la posesión muy fácilmente." En los últimos FIFA, los jugadores avanzaban con la pelota a la misma distancia, en cambio ahora cada toque es diferente al otro, aun corriendo a velocidad normal. Y ni hablar cuando se corre rápido, de manera que los abusivos del R2 van a tener un serio problema con FIFA 14 y habrán de adaptarse, porque correr rápido también quiere decir que van a tener la pelota cada vez más lejos —excepto con jugadores de la talla de Messi o Ronaldo— y va a costar mucho más frenar la carrera, sobre todo si venís embalado. Esto significa también que todos tendremos que readaptarnos a la nueva velocidad y no abusar del R2 con jugadores mortales.

Esta Messi sí que no la hace

Como bien dijimos, ahora el L2 tiene una nueva utilidad que es la de cubrir el balón. No, no somos zopencos, sabemos que esta opción ya existía y se ubicaba en el botón de correr rápido, pero solo servía cuando el jugador estaba quieto y un contrario venía a marcarlo. Ahora está mucho más desarrollada y el balance del juego permite sacarle mucho más provecho. La diferencia ahora es que podemos activarlo mucho más rápido, en cualquier momento, y funciona mejor. Por supuesto, es muy importante con qué jugador lo hacemos, pero si es fuerte físicamente, al presionar L2 puede cubrir la pelota y aguantarla mientras el resto de nuestros compañeros se unen al ataque. Es una herramienta perfecta para controlar el tempo del partido. Principalmente para los jugadores del medio que no son tan rápidos, como podría ser Vidal jugando de mediocampista, que es muy fuerte físicamente: puede retener la pelota frente a cualquier jugador rival. Esto también quiere decir que los fanáticos de Román van a poder inventar faltas como solo él sabe hacerlo.

El Simulador de Eber Ludueña

El motor de físicas es uno de los aspectos que menos cambios vio para esta edición, ya que es uno de los más intensivos para el hardware y no vamos a ver alteraciones significativas hasta la próxima generación. Lo que sí, el sistema ya conocido fue muy pulido y en FIFA 14 veremos su mejor versión, con guadañazos tan reales que harían enrojecer a Eber Ludueña. El clipping es cosa del pasado y ahora hasta ver repeticiones de faltas en cámara lenta es un placer, con físicas casi perfectas y detección de colisiones que responden tal como uno lo esperaría en la vida real. Y no lo decimos por decir, vimos una docena de faltas en cámara lenta y disfrutamos con macabro placer cómo los tapones se clavan en el tobillo de un pobre jugador y desplazan su pie de apoyo, haciéndolo volar por los aires.







JUGANDO CON UN CAMPEÓN

Entre los lujos que nos pudimos dar, jugamos algunos partidos con Francisco Sotullo, mejor conocido como Patán, campeón argentino de FIFA y actual tercero del mundo. Sabemos que no es momento de sacar chapa, sobre todo cuando se trata de un juego que ni está a la venta, pero el Señor Patán nos tuvo piedad y en ninguno de los tres partidos perdimos por más de dos goles. ¿Cuál fue la opinión del campeón sobre el nuevo juego? ¡Fascinado! Feliz con los cambios en los controles y en el paso del juego, un poco más dinámico, pero con más opciones para manejar el ritmo del partido.

Esperamos haber sido un buen sparring en su preparación para la Final del Mundo en París, después de ganarle la final del ESWC a Ícaro por 2 – 0. ¡Felicitaciones y mucha suerte, Campeón!

Y con mayor pulido vamos a ver a los árbitros cobrar faltas que antes quedaban como efectos raros de un complejo sistema de físicas sin terminar. En FIFA 14 vamos a ver la mejor versión del Player Impact Engine implementado dos años atrás en FIFA 12.

Rasantes, viboreantes y roscosos

Ya conocemos la historia. Año tras año, los representantes de la serie vienen con aspectos claves que decidieron cambiar o mejorar para cada edición, le ponen nombres elegantes y toda la bola, pero este año hay cambios muy relevantes. En FIFA 14 se concentraron en los tiros, y no los culpamos, definitivamente tenían que ser trabajados y Matt lo reconoce: "Sentíamos que en FIFA 13 los tiros no eran muy reales y tampoco te daba el feedback adecuado de cuando le pegás a una pelota." El nuevo sistema se llama "Pure Shot" y lo que hace es variar el tipo de remate dependiendo de dónde, cómo y cuándo le peguemos, es decir que ahora importa cómo está perfilado el jugador, la potencia del remate y el momento en el que se presiona el botón. "Como en la vida real, si querés pegarle bien, es todo sobre timing, tener el cuerpo bien colocado y conectar en el momento justo."

El segundo elemento que cambia cómo se comporta la pelota por los aires se llama "Real Ball Physics", y tal como suena, se esmeraron mucho para que la trayectoria de la pelota sea siempre diferente y auténtica al comportamiento de las pelotas de hoy en día. "No estábamos del todo contentos con cómo se movía la pelota hasta ahora. Estudiamos a fondo cómo se mueven las pelotas en la vida real, estudiamos la ciencia de su movimiento, porque ahora la pelota se mueve mucho más que en años anteriores y lo replicamos." Esto quiere decir que dependiendo de cómo y cuándo le peguemos, la pelota se va a comportar de manera diferente, ya sea un tiro mordido, rasante o estos tiros que se están empezando a ver cada vez más, que la pelotea viboree en el aire o baje rápidamente para sorpresa y pena de muchísimos arqueros. "Ahora hay cientos de maneras de anotar", promete Matt McKie.

Ya en una nota personal, probablemente muchos acá sepan que FIFA 13 tenía un serio problema con las voleas. En primer lugar, si lograbas hacer una, siempre se iba por las nubes. Y si la pelota por casualidad iba al arco, lo más probable es que no haya sido un tiro de volea, sino lo que hoy conocemos como el Mal de Karate Kid, un estilo de patada que prácticamente ningún jugador hace, y si la hace, es para despejar y mandarla a Marte, no para pegarle precioso de afuera del área. Para FIFA 14 nos alegra confirmar que el mal tiene cura y ahora tenemos voleas perfectas. Sí, todavía se pueden ir a la Luna si la agarramos mal o le pegamos muy fuerte, pero también tuvimos la posibilidad de hacer voleas perfectas que harían sonrojar al mismísimo Marco Van Basten.

A encontrar el hueco

Está claro que este año se concentraron en los tiros, tienen sistemas con nombres elaborados para que se venda mejor, pero aún más que los tiros, a nosotros nos sorprendió gratamente los pases. En FIFA 13 aprendimos a extrañar los pases entre líneas, aquellos que hacen famosos a artistas de la pelota como Riquelme, Pirlo o Xavi. Nos hartamos de tener que tirar el clásico pase flotadito porque, para que pase una pelota por abajo, los defensores tienen que estar distraídos viendo un eclipse mientras toman mate. Este cambio en parte tiene que ver con la velocidad, al ser más pesados, los jugadores no



LA PRÓXIMA GENERACIÓN DEL FÚTBOL

Cuando nos enteramos que su principal rival en ventas, PES, no iba a lanzar este año un juego para la próxima generación, no pudimos evitar preguntarle a Matt cómo pensaba evitar que sea un juego de transición. "Fuimos muy conscientes de que no pase eso." La respuesta, Ingnite Engine. "Este motor es tecnología compartida entre todo EA Sports, es decir que usa el poder combinado de los que desarrollan Madden, el juego de UFC y FIFA, todo en el mismo motor."

"Esto nos permite poner mucho más detalle en todos los aspectos del juego, como la cancha, que se siente como un ambiente vivo y todos los elementos externos tienen un impacto en el juego." Matt nos prometió que no será igual cómo un jugador festeja un gol o se frustra por una chance errada dependiendo del resultado del partido. "Si un jugador juega contra un equipo en el que solía jugar, su reacción será diferente, todo tiene un contexto."

Y también quiere decir que tecnológicamente tendrán mucho más margen para trabajar. "El nivel de físicas también aumentará en magnitud, un ejemplo de esto es que en FIFA 13 solo dos personas pueden saltar a cabecear por un tema de recursos de la consola, en FIFA 14 de la próxima generación podemos hacer que prácticamente todos los jugadores en el área intenten conectar con la pelota." ¡Picor!

Finalmente, si están preocupados por dedicarle horas a una versión de un fichín que en pocos meses van a estar cambiando por el de la próxima generación, EA tiene cubierto, ya que será posible pasar nuestro equipo, experiencia, ítems y demás de una generación de consolas a otra, ya sea de Microsoft o Sony.

llegan a cerrar pases que antes sí. Pero también tiene que ver con la nueva física de la pelota como detallamos antes y que los jugadores se mueven de manera más inteligente, generando espacios en todo momento. Estos pases no son fáciles de dar, para nada, pero quienes estén atentos a los espacios podrán verlos y meter muchas más pelotas entre líneas que antes.

Otra cosa que notamos es que las nuevas físicas de la pelota no solo afectan los tiros, sino que hacen para pases más realistas. Ya no todos los pases por el piso son rectos, sino que ahora muchos jugadores pueden darle efecto, permitiéndote abrir el juego hacia adelante sin que sea interceptada por un jugador contrario o permitiendo que le quede de frente al área al jugador que se une al ataque.

Cambia todo cambia. Bueno, no todo

FIFA 14 es diferente, definitivamente y con el tiempo que tuvimos con una build prácticamente terminada, no podemos encontrar ningún cambio que sea negativo, pero eso no quiere decir que todo sea diferente. Todavía vemos cosas que no cambiaron y ya es hora de que lo hagan. Principalmente la interfaz de la formación y tácticas. Es un poco más rápido que antes, lo que se agradece, pero más allá de un cambio estético, es un calco del que vimos en FIFA 13. Es funcional, sí, pero viendo cómo lo rediseñaron por completo de la vereda de enfrente, esperábamos que hagan algunos cambios. Lamentablemente, no fue el caso.

El crecimiento en popularidad del que gozó FIFA en esta generación fue directamente proporcional a su evolución como juego, a través de esfuerzo y trabajo. Está claro que FIFA 14 es la culminación de una etapa, de un crecimiento enorme que ha tenido la serie en esta generación y, por lo que pudimos probar, van a cumplir con entregar la experiencia de fútbol definitiva para lo que pueden soportar estas consolas. Matt McKie describió muy bien cómo deben trabajar año tras año, con un calendario muy limitado y, por eso, puede parecer como que simplemente le actualizan los equipos y sacan a la venta el mismo juego, pero podemos garantizar que no será el caso de FIFA 14. Además de las novedades que dice atrás de la caja, hay muchísimos cambios a nivel micro, pequeños pero relevantes. Parecen detalles, pero hacen que toda la experiencia sea más natural, más orgánica, y los que terminamos metiéndole horas de tres cifras, y vemos todas las posibles variaciones de un sistema diseñado para responder siempre de manera diferente, lo agradecemos. [i]

COMPUMUNDO

SABEMOS DE GAMING Y QUEREMOS COMPARTIRLO





XBOX LIVE

TARJETA DE SUSCRIPCIÓN A XBOX LIVE GOLD 12 MESES	CONTADO $499
TARJETA DE SUSCRIPCIÓN A XBOX LIVE GOLD 3 MESES	CONTADO $199
TARJETA DE 4500 PUNTOS MICROSOFT	CONTADO $449
TARJETA DE 1500 PUNTOS MICROSOFT	CONTADO $179

Origen: USA [TODOS]. Stock 50 U. [45321/322/323/324]

Gears of War Judgment



$499
CONTADO

MICROSOFT GEARS OF WAR JUDGMENT XBOX Origen: USA. [45320] Stock 50 U.

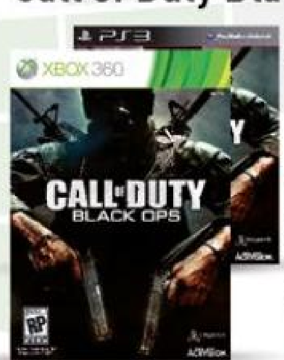
Halo 4



$399
CONTADO

MICROSOFT HALO 4 Origen: USA/CHINA. [43744] Stock 50 U.

Call of Duty Black Ops



$399
CONTADO

ACTIVISION CALL OF DUTY BLACK OPS XBOX Origen: USA. [46551/43247] Stock 50 U. C/U





Microsoft

MICROSOFT CONTROLLER XBOX Origen: CHINA. [43760/1] Stock: 50 U. C/U.

Inalámbrico	Con Cable
$499 CONTADO	$349 CONTADO



Microsoft

- CONTROL WIRELESS + BATERIA + CARGADOR

COLOR ACCESORY PACK XBOX MICROSOFT Origen: CHINA. [44768] Stock 50 U.

$649
CONTADO



PS3 





GAMEPAD LEVEL UP WIRELESS ACTION 10
Origen: CHINA. [47275] Stock: 50 U.

$219
CONTADO

SONY
make.believe

CONTROL INALÁMBRICO
+ PACK CALL OF DUTY

$1.299
CONTADO
PROMOCIONAL (C)

CONTADO REGULAR $1399

SONY DUAL SHOCK 3 + JUEGO ACTIVISION CALL OF DUTY BO + JUEGO ACTIVISION CALL OF DUTY MW3 Origen: CHINA. [43154] Stock 50U. C/U.

Battlefield 3



$359
CONTADO

BATTLEFIELD 3
PS3/ XBOX
Origen: USA
[43443/4]
Stock 50 U. C/U



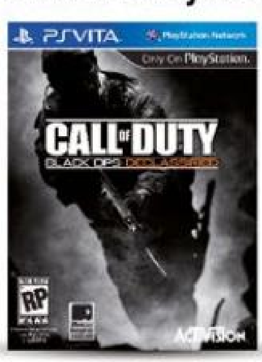
MMA



$349
CONTADO

MMA SONY PS VITA
Origen: CHINA.
[46573] Stock 50 U.

Call of Duty Black Ops



$599
CONTADO

ACTIVISION CALL OF DUTY BLACK OPS PS VITA
Origen: USA.
[46938]
Stock 50 U.

Assassin Creed III



$349
CONTADO

UBISOFT ASSASSIN'S CREED 3 PS VITA
Origen: USA.
[46575] Stock 50 U.

Mortal Kombat



$249
CONTADO

WARNER BROS MORTAL KOMBAT PS VITA
Origen: USA.
[46566] Stock 50 U.

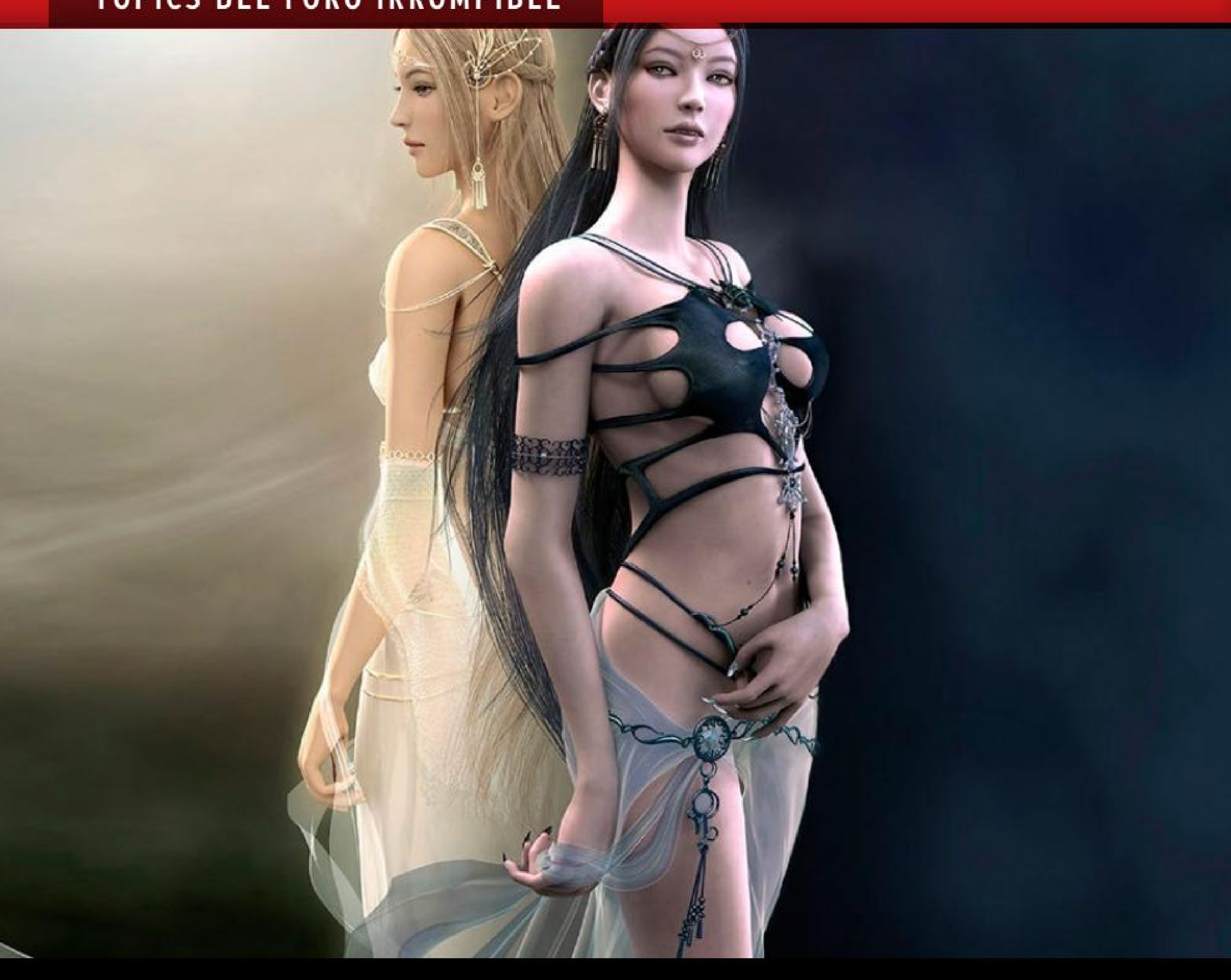
Virtua Tennis 4



$449
CONTADO

VIRTUA TENNIS 4
PS VITA
Origen: USA.
[46933] Stock 50 U.

(C) CONTADO PROMOCIONAL: VALIDO EN SUCURSALES COMPUMUNDO DE LA REPUBLICA ARGENTINA DESDE EL 01/09/13 HASTA EL 30/09/13 O HASTA AGOTAR STOCK INDICADO, LO QUE OCURRA PRIMERO. NO ACUMULABLE CON OTRAS PROMOCIONES VIGENTES. VIGENCIA DE LOS PRECIOS PUBLICADOS EN EL PRESENTE MAIL DEL 01/09/2013 AL 10/09/2013. CONSULTE EL PRECIO DE NUESTROS PRODUCTOS, AL 0810-444-7025 O A CAC@COMPUMUNDO.COM.AR (LEY 4435 GCBA). DEPENDIENDO DEL SUJETO CON EL QUE SE OPERE, LOS TIPOS DE FACTURA Y/O TIQUES A EMITIR SON LOS SIGUIENTES: COMPROBANTES EMITIDOS POR RESPONSABLES INSCRIPTOS A MONOTRIBUTISTAS, CONSUMIDORES FINALES, O EXENTOS: COMPROBANTES TIPO "B", COMPROBANTES TIPO "C" NO SE EMITIRÁN COMPROBANTES TIPO "A".COMPUMUNDO S.A. GUEVARA 533. C.A.B.A.. C.U.I.T.: 30-68211572-2. ATENCIÓN AL CLIENTE: 0810-444-8320.



Cómo conocí [i]

HICE MI PRIMER APORTE allá por agosto del 2000 en el número 34 de Xtreme PC. Dos latas y un hilito. Tal el nombre de aquella nota. Y así como Pablitus empezó con la parte técnica, en ese entonces era también mi temática más común. Desde Internet, hasta instalación de Windows XP (cuya segunda parte nunca vio la luz... por el abrupto final que tuvimos).

Releyendo algunas de esas notas, me doy cuenta del cambio inconsciente que fui haciendo. Antes eran mucho más informativas y técnicas. Ahora son más "historias", que otra cosa. A veces me pregunto si leyendo mis reviews, entenderán de qué va el juego... jeje.

Ah, ¿y cómo conocí a Irrompibles? Creo haberlo respondido en otro post del foro. Pero la verdad es que no conozco Irrompibles. ¿Algún mico hipocondríaco que me lo pueda explicar?

- Lic. Fernando Coun

A quienes quieran escribirnos por fuera del sitio, del foro, de Twitter o de la fanpage de Facebook, o sea, oldstyle, manden una paloma mensajera a revista@irrompibles.com.ar

REVIEWS >>>>>>>>



Metegol: Edición Potreros

Barrida, amague, pase y al arco

TODOS JUGAMOS PES Y FIFA. Quizás no sean nuestros juegos de cabecera, pero todos algunas vez los jugamos. Quizás ahora, con las consolas más nuevas o en generaciones anteriores. Lo que está claro es que si bien son juegos increíbles, siempre llevan la misma propuesta. Y no es algo que esté mal, sino que es solo eso. Son juegos de futbol clásicos, lo mejor del mercado.

Hace años, en la vieja NES, había dos juegos que, saliéndose un poco del típico juego de fútbol, aportaban cosas nuevas y, por ende, nuevas sensaciones a la hora de jugar. Uno de ellos fue Captain Tsubasa, de la recordada serie "Súper Campeones". Al igual que en el anime, era posible controlar a los jugadores por canchas que superaban cualquier expectativa, así como también sus movimientos, disparos al arco, barridas y un sinfín de movimientos llenos de creatividad e imaginación. Era más un juego de estrategia que de fútbol.

El otro, más divertido aun, se llamaba Kunio Kun no Nekketsu Soccer League, más conocido por estos pagos como GOAL 3. Tenía esa dinámica tan visual que propone el animé, superpoderes, disparos alocados y extremos, distintos equipos con distintas propuestas y una amplia gama de componentes que lo hacía uno de los pocos y recordados juegos diferenciales.

Metegol Edición Potreros hace todo eso bien y propone un retorno a la vieja escuela de diseño. Apegándose y complementándose con la película, ofrece horas y horas de diversión enfocando al deporte desde otro punto de vista: el fútbol de potrero. El que jugábamos cuando éramos chicos con lo que teníamos a mano. Los buzos se convertían en postes de un arco y los límites de la cancha los establecíamos imaginariamente como podíamos.

Metegol trata de arrasar con todos los aspectos: los partidos son 5v5, generando una acción contínua y una dinámica muy atractiva por las dimensiones de las canchas. Hay ocho equipos para elegir a nuestro gusto, dos iniciales y el resto los iremos desbloqueando. Tenemos siete escenarios diferentes, todos ellos interactivos, 15 personajes originales, 11 movimientos especiales y más de 10 escenas de la película que se acoplan a modo de historia.

En cuanto a los modos de juego, contamos con varios aspectos que le dan una gran diversidad: uno muy parecido al conocido "loco", con la posibilidad de tener hasta diez personajes en pantalla. Otro es un "metegol entra", donde hay un arco, dos equipos, y el objetivo es meter la mayor cantidad de goles. Después tenemos una mezcla entre fútbol y voley, de fútbol y tenis, y un modo rápido de juego, además del modo historia. Más allá de esto, cuenta con un sistema de IA que realiza diferentes cálculos matemáticos dependiendo de cómo vayamos ganando los partidos, con cuánta facilidad, por cuántos goles, etc.

Metegol Edición Potreros es muy divertido y podemos jugar solos o multiplayer de forma local. No necesita grandes requisitos para correrlo e incluso podemos configurar la resolución y la calidad de los gráficos para obtener una mejor experiencia. [i]

LOS DATOS:
- YUISY
- EXKEE
- DEPORTES
- PC, MAC, LINUX

QUÉ ONDA:
Nos saca del clásico estigma del juego de fútbol.

LO BUENO:
El gameplay, la diversión, la dinámica de los partidos, los superpoderes.

LO MALO:
Algunos detalles técnicos y visuales, sobre todo en los menús de selección y la calidad de algunos personajes.

Por Lucas Robledo @LucasRobledo

80%



Saints Row IV

Cuando los Santos jugaron al Día de la Independencia, a Matrix y a The American President

ES DE NOCHE, HACE CALOR, la tanga se me entierra entre las nalgas y mientras corro puedo sentir los disparos de una horda de enemigos sedientos de sangre. Mi sangre. La ciudad oscura parece la misma de siempre, pero esa oscuridad no es normal. Una gigantesca nave espacial cubre gran parte del cielo de la ciudad. ¿Por qué siempre es de noche? Algo no está bien...

Siempre es bueno que sea agradable a los ojos

El primer paso es la creación del personaje. Ese personaje al que vamos a acompañar por horas, días y tal vez meses. Ese personaje al que le vamos a ver la espalda por mucho tiempo, y seamos sinceros, en mi caso que soy hombre, no es muy divertido verle el culo a otro hombre durante tanto tiempo. Por eso decidí hacerme un personaje femenino; si voy a ver el trasero de un personaje virtual por tanto tiempo, es bueno que sea agradable a los ojos. Esa lección ya la había aprendido con Saints Row The Third, arranqué como hombre y me cambié de sexo en una clínica estética. Así fue como mi Presidenta pelirroja de ojos verdes cobró vida.

En Saints Row todo ocurre demasiado rápido. No terminamos de disfrutar de la presidencia cuando un ataque extraterrestre nos toma por sorpresa y secuestra a todo el equipo de Saints presidenciales. Mientras todo se desmorona y los disparos empiezan a volar por los pasillos, descubrimos con horror que cada uno de nuestros asesores es abducido. Lo más importante es salvarnos el pellejo, así que nos abrimos paso a los tiros para escapar y después de una feroz batalla, terminamos mano a mano con Zinyak, el jefe de los invasores. ¡Y no nos va bien! Al despertar estamos como en un Saints Row 3.5. Casi en la misma ciudad por la que correteábamos en la versión anterior, pero con algunas cosas extra.

Volvemos a estar en este hermoso sandbox, este open world bizarro que tantas alegrías nos dio, pero como si estuviéramos detenidos en el tiempo. Generalmente está nublado y parece que fuera siempre la misma hora. En el cielo hay una gigantesca estructura alienígena y algunos de los artefactos tienen cosas extrañas. Semáforos raros o texturas en las paredes que cambian rápida y misteriosamente. Esto no es casualidad porque parte del maquiavélico plan de Zynyak es mantenernos cautivos al estilo Matrix. Nuestra tarea es sencilla, escapar, desestabilizar el sistema y rescatar a nuestros secuaces para acabar con los planes de invasión y salvar al mundo.

Tuneo por aquí, tuneo por allá

Lo interesante de Saints Row IV es que dentro de ese mundo virtual nuestro Presidente/a tiene power ups con un alto nivel de bizarror. Podemos correr a hiper velocidad (¿quién necesita autos?), saltar muy alto y mover objetos con telequinesis, y congelar o quemar enemigos, o dar tremendos pisotones en el suelo para que salgan despedidos por los aires mientras la



Presidente se acomoda la bombacha. Podemos ocasionar un caos de proporciones bíblicas en un instante, pero después vamos a tener que sostener un contrataque feroz de las fuerzas alienígenas, que probablemente termine dejándonos en la puerta del hospital más cercano.

Las misiones son básicamente las mismas que en la versión anterior con algunos agregados y siempre, como premio de nuestra victoria, conquistamos un nuevo sector del mapa. Al clásico arsenal también se incorporan nuevos alegrores. Además de las armas de fuego, podemos utilizar armas alienígenas, para las que no necesitamos comprar municiones, pero hay que utilizarlas con delicadeza porque recalientan y nos dejan desvalidos en el momento menos indicado.

Como en la mayoría de los juegos de este estilo, tenemos una misión principal y misiones secundarias que van apareciendo a medida que rescatamos a nuestros secuaces, pero cualquiera que sea la forma en la que intentemos frustrar los planes de Zynyak, en algún punto vamos a sentir las misiones un poco repetitivas. Y esto es porque pese a las pequeñas mejoras gráficas, la excelente banda de sonido y los nuevos juegos, Saints Row IV luce como una gran expansión.

El extraño caso de narcolepsia

Hace calor y está húmedo, la ropa de mi personaje se pega a la piel y para divertirme un poco decido que es buena idea quitarme las ropas en este mundo virtual. Correteo por las calles con una diminuta tanga y pechos pixelados porque olvidé comprar un corpiño. No tardo en meterme en problemas intentando cumplir con una misión y la mitad de las fuerzas enemigas me persiguen enloquecidas por las calles. No tengo tiempo para llamar a mis amigos por refuerzos (siempre podemos llamar a alguien desde nuestro celular si estamos en problemas), por eso robo el auto de una viejecita y huyo a toda velocidad. Segundos después recupero mi conciencia y estoy con el auto estrellado y con una horda de alienígenas sacudiéndome con todo lo que tienen a mano. Me dormí. Pausa. Voy al baño, me lavo la cara. Recupero el control y lucho. Uso el power up de pisotón dejando a todos con la cara en el trasero y a varios metros de distancia. Alcanzo a llamar a dos de mis amigos para que vengan en mi ayuda y corro buscando refugio hasta que la cosa se calme. Corro que no me dan los pies, llevándome por delante todo lo que encuentro. Cierro los ojos y cuando los abro estoy nadando en medio del río y dos enemigos en naves espaciales me disparan. ¿Dónde están mis amigos? ¿Cuándo se terminó la calle por la que venía corriendo? ¿Me dormí otra vez? Pausa. Me lavo la cara. Vuelvo a sentarme pero este es uno de esos títulos que por alguna extraña razón me producen narcolepsia. Pego dos saltos y salgo del agua. Intento buscar el portal para volver a mi nave y...asñldkfañsldkghañslghñal... Me vuelvo a dormir. Levanto la cabeza del teclado, seco las babas que dejé sobre la mesa, apago y me voy acostar. Salvar al mundo puede esperar un día más.

Saints Row IV es un buen fichín, completo, bizarro y lleno de alegría, pero si están cansados ni lo intenten. Produce narcolepsia. Si tienen problemas de insomnio... puede ser la solución. [i]

LOS DATOS:
• DEEP SILVER / VOLITION
• ACCIÓN, AVENTURA
• PC, PS3, X360

QUÉ ONDA:
La cuarta entrega del sandbox más bizarro.

LO BUENO:
La calidad del guión de la campaña incluida y potencial de mejorar mediante el Workshop.

LO MALO:
Más que un juego parece una expansión y de a ratos puede sentirse repetitivo.

Por Sebastián Di Nardo @mokirrompibles

75%





Gone Home

Hola. Soy tu casa. Sentate tranqui. Te tengo que contar algo

LOS DATOS:
- THE FULLBRIGHT COMPANY
- EXPLORACIÓN
- PC, MAC, LINUX

QUÉ ONDA:
Una experiencia de exploración en primera persona, humana, intrigante y conmovedora, que aprovecha lo mejor del medio interactivo.

LO BUENO:
La representación súper fiel de los 90s. El ritmo de la narración. La música. Todo acerca de Sam.

LO MALO:
Aún no tiene soporte para Oculus Rift. Errores menores de clipping, nada grave.

Por Emiliano Leonel D'Andrea Emol_2

90%



LAS CASAS ESTÁN VIVAS. Hablan. No de ellas mismas, como hacemos la mayoría de nosotros, egoístas humanos. Hablan de aquellos que les dan vida. De sus habitantes. Cuentan sus historias. Relaciones. Quiénes son, quiénes fueron. Tal vez, en algún oscuro rincón, de quiénes les precedieron. Tal vez, nuestra propia casa tiene cosas para decirnos que jamás hubiésemos imaginado.

Katie acaba de poner el primer pie en casa después de un viaje de un año a Europa. Nada más reconfortante en una noche lluviosa que la calidez del hogar y la familia. Inmediatamente, al dejar los bolsos en el porche, una nota pegada en la puerta llama su atención. Se aproxima para leerla, conoce esa letra: "Katie, lamento no poder estar ahí para verte, pero es imposible. Por favor, por favor no revuelvas por ahí intentando descubrir dónde estoy. No quiero que nadie lo sepa. Nos veremos de nuevo algún día. No te preocupes. Te quiero. Sam".

[Este fichín está en ese borroso límite donde no sabemos si realmente es o no un juego.]

Petrificada, por unos segundos no sabe si creer lo que ven sus ojos, o si es simplemente que papá, mamá, y su hermana menor, Sam, le han tramado una broma de muy mal gusto para sorprenderla. ¡BROOOOOM! Un trueno la saca de su letargo, y al no obtener respuesta a su llamado a la puerta, empieza a buscar, nerviosa, alguna forma de entrar. Con un poco de curiosidad, astucia y atención, lo logra. Por más que no quiera pensarlo, el temblor en sus manos la convence de que algo no anda bien. Las puertas se abren. Las luces del vestíbulo la reciben parpadeantes, fantasmagóricas. "¿Mamá, papá? ¿¡Saaam!?" No hay respuesta. Ah, y, por cierto: no hay celulares ni Internet. Es 1995.

Gone Home nos pone en los ojos de Katie. La ansiedad de encontrar a nuestra familia va a quedar a un lado cuando empecemos a hurgar en cada rincón de esta casa, y empecemos a descubrir lo que anduvo pasando en ese año que estuvimos fuera. Cartas, revistas, cajones, VHS, juguetes, ropa. Cada objeto habla de alguien. Muchísimos pueden ser agarrados, observados, estudiados. Leídos detenidamente. Escuchados. Unos telegramas nos cuentan que Mamá está avanzando en su trabajo. Algunas cajas contienen cosas que nos indican que Papá no la está pasando tan bien. Pero el protagonismo se lo lleva Samantha, nuestra hermana de 17 años. Estando en plena adolescencia, su historia es la más interesante. Algunos objetos clave reproducen fragmentos de un diario donde nos cuenta acerca de las cosas que le va presentando la vida: amigos, obligaciones, éxitos, fracasos, miedos. Amor. Su voice acting es tan humano, tan sincero, que difícilmente puedan contener los lagrimores al ir desentrañando su historia.

Este fichín está en ese borroso límite donde no sabemos si realmente es o no un juego. Sin presiones, enemigos, puzzles, ni mecánicas repetitivas típicas de videojuego que nos puedan distraer, Gone Home es, sencillamente, uno de los más poderosos trabajos de narración interactiva vistos hasta ahora. Es cortito, pero cada segundo de interacción es intenso y significativo. [i]



Killer is Dead

Mondo Zappa quiere que conozcas a su amiga... habla de su katana

MONDO ZAPPA DESPIERTA con su brazo izquierdo reemplazado por una extremidad mecánica y así se convierte en el nuevo recluta de la firma de ejecución Bryan, que recibe contratos independientes y gubernamentales para eliminar Wires, criaturas demoníacas que provienen de la Luna. Sep, definitivamente es otra locura de Goichi Suda y su fábrica de demencias, Grasshopper Manufacture.

No es sorpresa que Killer is Dead sea una locura. Honestamente, a esta altura nos sorprendería si no apareciera un unicornio sentado debajo de un árbol en medio de una isla. Pero lo que sí nos tomó por sorpresa fue su tono, mucho más serio, como lo fue Killer7 en su momento, pero con personajes que parecen salidos del mundo de No More Heroes. Esto genera una disonancia tonal difícil de asimilar... pero a la hora de katanear guachos en el mate, ¡es una masa!

*[**Suda51** siempre fue un desarrollador muy estético, pero Killer is Dead marca un antes y un después.]*

Suda51 dijo que Mondo Zappa está inspirado en James Bond, pero con un tono más oscuro. Y se nota, es sobrio y habilidoso con sus armas... todas sus armas. Digamos que es bueno con las chicas. Pero donde se diferencia es que los criminales a los que se enfrenta vienen de la luna y su arma predilecta es una katana de lo más filosa. Con esa premisa, es difícil de tomar en serio y ruega que lo hagamos de principio a fin. Esto no nos niega cualquier disfrute de la historia y sus personajes.

Por fortuna, la acción es mucho más apreciable. La posibilidad de esquivar en cualquier dirección le da una dinámica que no solemos ver en este tipo de juego, ya que por intentar hacer una experiencia balanceada, suelen imponer limitaciones en el movimiento. Killer is Dead es sobre la velocidad, y esquivar en el último instante nos permite entrar en un modo ultra veloz en donde, presionando el botón con velocidad, podemos meter cerca de veinte golpes en un segundo. Esto hace que el combate sea tan básico como visualmente atractivo.

Suda51 siempre fue un desarrollador muy estético, pero Killer is Dead marca un antes y un después, ya que mientras que la historia no es un gran aliciente, el tono que tanto criticamos le permitió enmarcar escenas particulares que a la hora de jugarlo son simplemente fantásticas. Es una pena que podemos contarlas con los dedos de una mano.

Otro punto que no está a la altura son las misiones secundarias. Suda 51 suele crear minijuegos que complementaban muy bien a la acción, obligándote a hacer cosas muy diferentes a lo que hacías en las misiones principales. Killer is Dead tiene uno solo de estos, donde te pone al frente de la vida amorosa de su protagonista. No vamos a describir este minijuego pero solo decimos que es súper ridículo y excelente. Es una pena que es el único que vale la pena resaltar.

Mucho más cerca de Killer7 que No More Heroes, el nuevo fichín de asesinos de Suda51 es oscuro y provocativo, o por lo menos intenta serlo. En verdad, es divertido la mayor parte del tiempo y en alguna que otra misión logra cierta distinción temática, aunque se aleja demasiado de sus puntos más fuertes, los elementos visuales y las sólidas mecánicas de juego. [i]

LOS DATOS:
- XSEED GAMES
- GRASSHOPPER MANUFACTURE
- ACCIÓN
- PS3, X360

QUÉ ONDA:
Otra locura de Suda51.

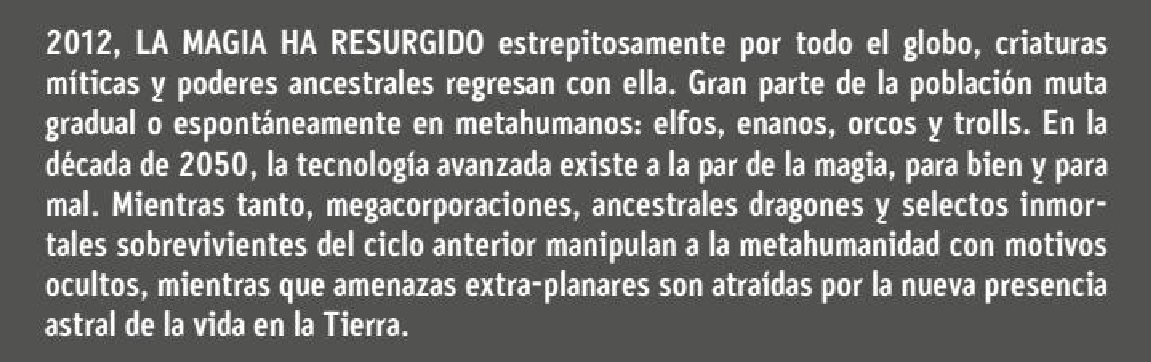
LO BUENO:
Un espectáculo visual y sonoro de principio a fin. Combate espectacularmente divertido.

LO MALO:
Las misiones secundarias. El diseño de algunos enemigos. La historia y personajes. El tono general.

Por Tomás García
@zripwud

72%





Shadowrun Returns

Cuida tu espalda, dispara certero, conserva munición, y nunca hagas tratos con un dragón

2012, LA MAGIA HA RESURGIDO estrepitosamente por todo el globo, criaturas míticas y poderes ancestrales regresan con ella. Gran parte de la población muta gradual o espontáneamente en metahumanos: elfos, enanos, orcos y trolls. En la década de 2050, la tecnología avanzada existe a la par de la magia, para bien y para mal. Mientras tanto, megacorporaciones, ancestrales dragones y selectos inmortales sobrevivientes del ciclo anterior manipulan a la metahumanidad con motivos ocultos, mientras que amenazas extra-planares son atraídas por la nueva presencia astral de la vida en la Tierra.

En medio de todo esto, algunos individuos ofrecen sus servicios como Shadowrunners, especialistas en lograr lo que sea de la manera necesaria, por la cantidad correcta, por supuesto. Este es el universo de Shadowrun.

Shadowrun: Returns, publicado gracias a una exitosa campaña de Kickstarter, está pensado como una plataforma para módulos de aventuras, creados tanto por los desarrolladores como por la comunidad. En la versión de PC es exclusivo para Steam, pues lo utiliza como medio de distribución para los módulos. El paquete incluye un editor junto al juego, al igual que los recursos básicos y una campaña titulada Dead Man's Switch. Dependiendo del módulo, será posible importar personajes previos, dando la posibilidad de continuidad en la historia del personaje si así se desea.

La campaña incluida es breve y lineal, pero bien guionada, dejando de lado errores ortográficos (más allá del uso de jerga propia), tiene algunos momentos brillantes que se aproximan a clásicos del género y demuestra un amplio conocimiento del universo, algo esperable, considerando que el creador del mismo está detrás del proyecto. Aunque por la longitud de la campaña, a menudo se siente que hay demasiadas referencias en poco tiempo, especialmente hacia el final.

Comenzada la campaña podemos crear nuestro personaje describiendo su sexo, raza (humano, elfo, enano, orco y troll) y un arquetipo de atributos, aunque también podemos definirlos a gusto, dado que es un sistema libre no restringido por clases. También escogeremos un retrato y unas limitadas opciones en la apariencia del modelo del personaje.

En el juego nos movemos con el puntero en una perspectiva isométrica fija, con fondos dibujados en 2D y personajes poligonales. Como un RPG clásico, pero desgraciadamente dentro de las limitaciones de su estilo, los gráficos son de baja calidad y la interfaz presenta errores y omisiones de diseño que evidencian la falta de experiencia.

El sistema de combate es por turnos, con los personajes usando puntos de acción. Se pueden usar armas de fuego, armas cuerpo a cuerpo, artes marciales, hechizos, invocación de espíritus y habilidades. Suena como que hay variedad pero en general todo varía en poco más que valores de daño y efectos secundarios. El escenario no es interactivo ni destructible, la inteligencia





artificial muy limitada y los combates se dan en ambientes muy pequeños, rara vez con opción de rodear al enemigo por otro camino. La itemización es una progresión de poder lineal, donde gradualmente ganamos acceso a mejores armas, armaduras, hechizos e implantes cibernéticos.

Los diálogos, usando el clásico estilo con el retrato de quien habla, no están vocalizados, para placer de unos y desgracia de otros. Quizás lo más deplorable de los mismos es el hecho de que todos menos uno de los personajes tienen un solo retrato, así que sin importar el tono del diálogo no vemos cambio en los rostros. Durante estos e interacciones con ciertos elementos del entorno, tendremos opciones de respuestas o de usar atributos para acciones especiales, como carisma, conocimientos sociales o técnicos. Desafortunadamente, estos requerimientos de atributos para realizar acciones especiales son siempre verificados contra nuestro personaje, sin importar qué miembros de nuestro grupo tengan las habilidades requeridas.

Los grupos se forman por eventos en la historia, o se contratan antes de una misión. Aquí se encuentran otros problemas con el diseño: no podemos alterar el equipamiento ni habilidades de estos personajes secundarios, más que darles algunos consumibles, y ni siquiera podemos ver qué programas tienen equipados los deckers.

En el mundo de Shadowrun, la red es la Matrix, el dominio de los deckers. La implementación de esta realidad paralela es básica y usa la misma jugabilidad que el resto del juego, pero con un estilo gráfico similar a Tron, al cual pasamos al conectarnos a un punto de acceso. En lugar de armas, los ataques y habilidades de los deckers son "programas" pero a final de cuentas es exactamente el mismo sistema. Un punto alto de esta yuxtaposición, es cuando un miembro del grupo se conecta a la Matrix y tiene que realizar algún objetivo mientras que el resto lo protege en el mundo físico. Hay acciones en la Matrix que afectan el mundo físico como tomar el control de defensas automáticas, o desactivar elevadores por donde ingresan enemigos.

Como un todo, Shadowrun Returns deja mucho que desear. Si bien el juego de mesa usa reglas extremadamente complejas, esta adaptación se fue para el otro extremo con una simplicidad exagerada. Tiene potencial de que a futuro el contenido creado por usuarios supere las limitaciones del diseño inicial, ya hay pistas de usuarios que sortean las limitaciones del editor, y quizás con el tiempo incluso cumpla con las promesas iniciales, como el gameplay en cuatro realidades (físico, Matrix, Astral y flujo mágico). Pero por el momento, debido a su simpleza, limitaciones, problemas de diseño y balance, es difícil recomendar. Solo el tiempo dirá si los desarrolladores o usuarios pueden corregir sus falencias. i

EL UNIVERSO DE SHADOWRUN

Shadowrun fue creado por Jordan Weisman en 1989 y desde entonces ha permanecido como uno de los juegos de rol clásicos más populares. Desde entonces ha tenido cinco ediciones del juego, cuarenta novelas y, con este, cinco videojuegos, más un MMORPG en producción.

LOS DATOS:
- HAREBRAINED SCHEMES
- RPG
- PC

QUÉ ONDA:
RPG de Shadowrun con una campaña, editor, y soporte de Steam Workshop para distribuir módulos y contendido creado por usuarios.

LO BUENO:
La calidad del guión de la campaña incluida y potencial de mejorar mediante el Workshop.

LO MALO:
Básico y limitado en mecánicas y gráficos, se siente muy incompleto y apresurado.

Por Matías Jorge Duples Matiasdu

65%



Dragon's Crown

Lo nuevo de Vanillaware se anima a pisarle la cola al Diablo

LOS DATOS:
- ATLUS
- VANILLAWARE
- BEAT 'EM UP
- PS3, PSV

QUÉ ONDA:
Un beat 'em up clásico con toques de dungeon crawler.

LO BUENO:
La variedad en cada clase, los elementos gráficos, el loot, bosses épicos y algunos personajes pintorescos.

LO MALO:
El narrador puede ser un poco intrusivo, la historia es muy débil. Es muy fácil perderse en el caos de la acción.

Por Tomás García @Zripwud





PARA LOS DUEÑOS DE LA VITA los juegos buenos son como agua en el desierto. La mitad de las veces son simples espejismos que terminan siendo grandes mentiras, pero muy de vez en cuando se topan con una verdadera joya que está a la altura del magnífico hardware de Sony. Dragon's Crown salió con todas las posibilidades de ser un nuevo espejismo, pero tal vez haya más de lo que aparenta ser simplemente otro beat 'em up de Vanillaware.

Conociendo a la compañía que lo desarrolló, es muy fácil desestimar a Dragon's Crown como otro beat 'em up, sobre todo si el primer personaje que creamos es un Guerrero, una clase diseñada específicamente para principiantes que juega como cualquier otro del género. Pero hay mucho más de lo que aparenta y muchísima variedad en las seis clases que tenemos a disposición: Guerrero, Amazona, Elfa, Hechicera, Mago y Enano, cada una con sus estadísticas, ítems y formas de juego.

Dragon's Crown logra un improbable balance entre accesibilidad y complejidad, como casi ningún otro fichín que hayamos visto. Todos los personajes son diferentes, pero fáciles de controlar y los que están diseñados para jugadores experimentados soportan una gran cantidad de mejoras y buffs, además del clásico árbol de habilidades que ya de por sí permiten personalizar el estilo de juego.

Pero donde atrae todos sus excelentes elementos y los ata en las tinieblas (¡¡uira, Tolkien!) es en el multijugador, solo disponible después de completar un buen segmento de la campaña. En cualquier momento es posible unirse a una party de cuatro, ya sea con extraños o amigos, donde se luce el extraordinario diseño de los personajes. Entre los seis se puede crear partys con una línea frontal, una secundaria y otra de soporte, y tres pueden cumplir todos los roles.

Una vez desbloqueado el multiplayer es posible dejar que el juego mismo elija de manera aleatoria el próximo dungeon y comenzar una ronda de exploración virtualmente infinita recolectando loot y experiencia hasta encallar los dedos en la consola. Hay más de diez dungeons, cada uno con dos caminos para elegir, con enemigos y bosses exclusivos, sin contar la infinidad de secretos que guardan en su interior. Y si no es suficiente, el dungeon final se genera de manera aleatoria en cada visita.

Con esa base de excelente y variado gameplay, el resto podría ser de un nivel inferior y se sostendría bien, pero Vanillaware no hace nada a medias. El estilo artístico es arriesgado, hermoso y repleto de vida. La cantidad de detalle que le inyectaron a cada personaje, enemigo y escenario es digno de valoración, ya que hace brillar con singularidad cada rincón de un mundo que fácilmente podría haberse perdido entre los cientos de mundos medievales que visitamos.

Dragon's Crown quiere convencernos que es un beat 'em up, pero los que se sumerjan en sus profundidades verán un dungeon crawler en la misma vena de Diablo, con la posibilidad de crear partys elaborados con los que devastar filas enemigas entre amigos y llenar sus botines con preciado loot. [i]



The Bureau: XCOM Declassified

El año, 1962. La amenaza, extraterrestres. La solución, salir a tomar sol

EN PLENA GUERRA FRÍA —o como la llaman los historiadores, el Conflicto Fresco—, las tiradas de oreja y los chas-chás en la cola entre Estados Unidos y Rusia son interrumpidos por una invasión extraterrestre que destruye puntos claves del mundo. En Norteamérica, la cadena de comandos queda totalmente incapacitada y los líderes sobrevivientes renombran The Bureau, el programa secreto para enfrentar a los soviéticos, como XCOM.

A pesar de ser tan dispares, The Bureau utiliza muchos de los conceptos y arte del XCOM de Firaxis, lo que de movida suena emocionante, pero termina jugándole en contra porque en ningún momento intenta conectarlo con Enemy Unknown. Lo único que hace es dejar en evidencia los muchos buracos que tiene su propia ficción.

Durante las primeras horas de juego parecería como que 2K Marin intentó hacer algo más que un simple título de acción. Hay extensas conversaciones con ruedas de diálogo y toda la bola. Pero esto pronto se diluye en favor de misiones sin dirección y aburridos monólogos. Eso sí, la acción es bastante buena, en tercera persona con un decente sistema de cobertura y la posibilidad de pausar la acción libremente para dar órdenes a nuestros compañeros.

Hubo un momento exacto en el que todas las fichas cayeron en su lugar y de repente todo tuvo sentido. En la primera misión oficial, al subir de nivel, se desbloquea una habilidad que permite seleccionar un enemigo y hacerlo levitar, dejándolo totalmente descubierto... un momento, "levitar"... ¡Mass Effect! Así es, el combate es un calco de la ópera espacial de BioWare, y aunque sea un robo fulero, es por lejos el mejor aspecto del juego.

Esta es una muestra perfecta de lo inexplicable de su ficción. Es 1962, no llegamos a la Luna ni capturamos armas extraterrestres, pero ya tenemos la capacidad de mandar guachos volando por los aires. Por su tono, el juego pide ser tomado en serio, pero que dejemos los zapatos y la sensatez en la puerta.

Aun si el combate es decente, resulta imposible disfrutarlo por la pésima inteligencia artificial. Nuestros compañeros nunca saben bien qué hacer y parecen tener una predilección por salir corriendo a campo abierto hacia su muerte. Y por el sistema de Permadeath, si mueren en una misión significa que no vuelven, nunca, lo que hace una tarea prácticamente imposible que sobrevivan lo suficiente para desbloquear todo su potencial.

Hay una buena cantidad de personajes con nombres y apodos únicos, listos para ser carne de cañón, pero no podemos hablar con ellos. Solo conversar con personajes centrales a la trama y ninguno de estos son camaradas de batalla, una oportunidad desperdiciada para crear algún tipo de conexión emocional con estos pobres diablos.

Repleto de buenas ideas pobremente ejecutadas, es una lástima que en ningún momento alcance a atisbar ni los talones de su potencial. Termina siendo un juego que no cierra por ningún lado y, sus buenas ideas, elementos frustrantes que en vez de empatizar nos hacen odiarlo.

LOS DATOS:
- 2K GAMES
- 2K MARIN
- ACCIÓN, ESTRATEGIA
- PC, PS3, X360

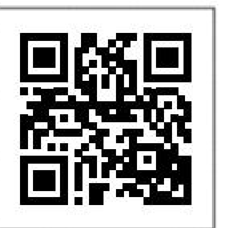
QUÉ ONDA:
El combate de Mass Effect pero con sombreros.

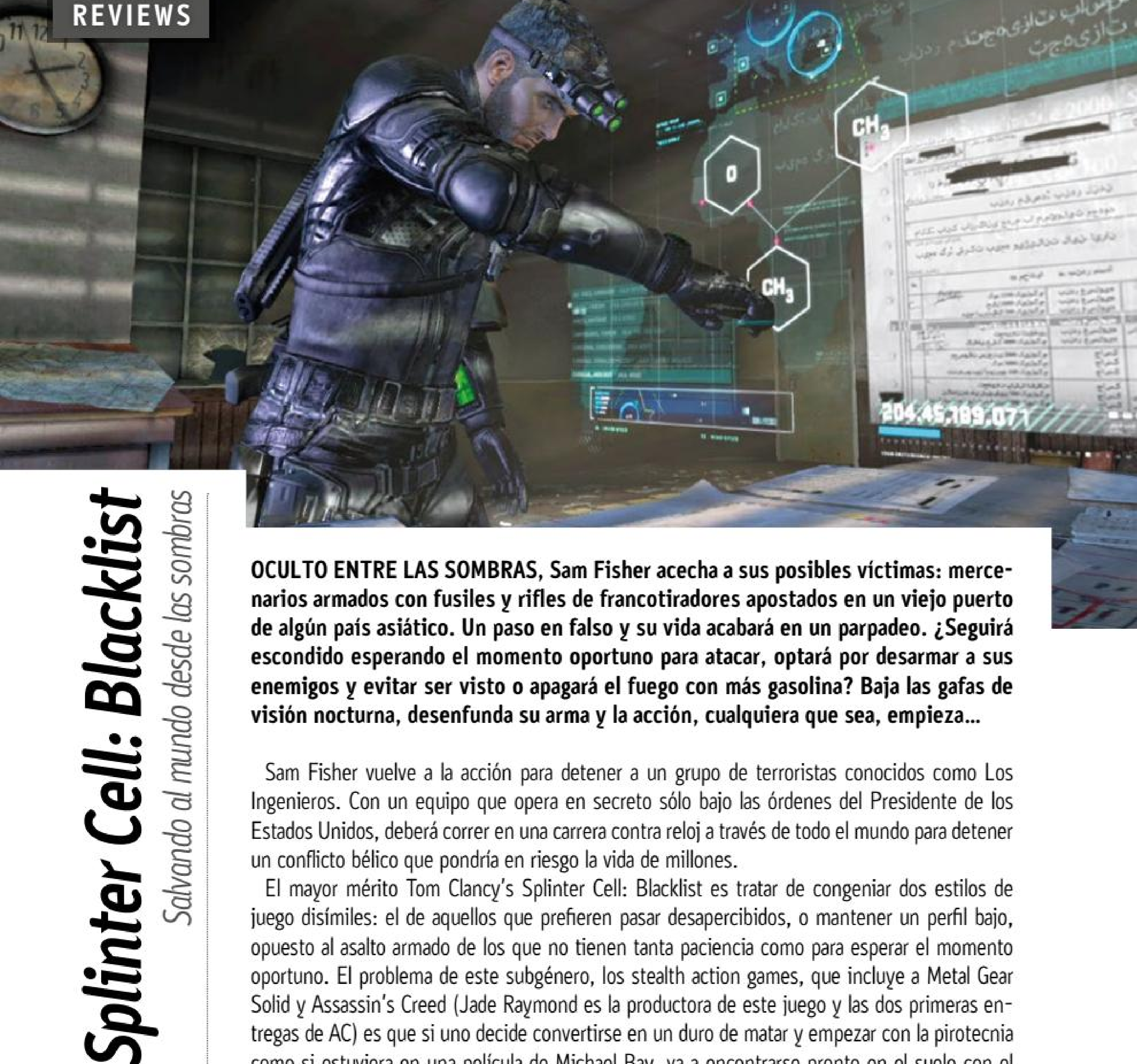
LO BUENO:
El combate, la ambientación y las voces. Poder levantar el sombrero si se te vuela en pleno intercambio de plomo.

LO MALO:
Frustrante inteligencia artificial. Enormes lagunas en su propia ficción. Historia sin sentido.

Por Tomás García @Zripwud

62%





Splinter Cell: Blacklist

Salvando al mundo desde las sombras

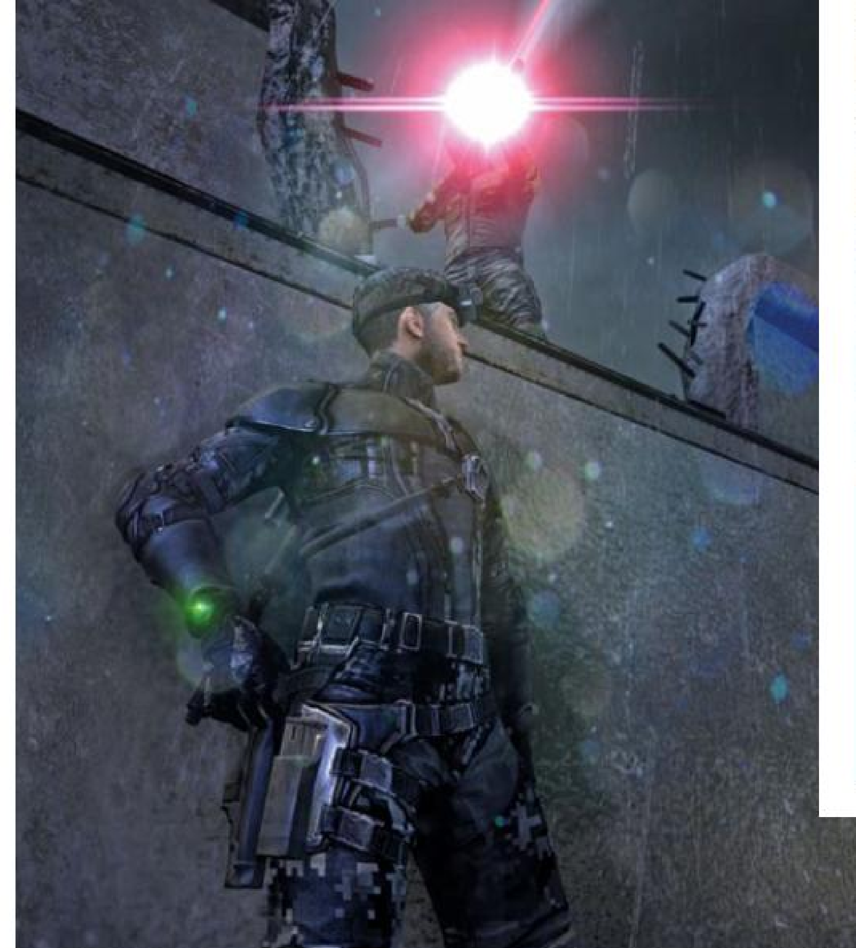
OCULTO ENTRE LAS SOMBRAS, Sam Fisher acecha a sus posibles víctimas: mercenarios armados con fusiles y rifles de francotiradores apostados en un viejo puerto de algún país asiático. Un paso en falso y su vida acabará en un parpadeo. ¿Seguirá escondido esperando el momento oportuno para atacar, optará por desarmar a sus enemigos y evitar ser visto o apagará el fuego con más gasolina? Baja las gafas de visión nocturna, desenfunda su arma y la acción, cualquiera que sea, empieza...

Sam Fisher vuelve a la acción para detener a un grupo de terroristas conocidos como Los Ingenieros. Con un equipo que opera en secreto sólo bajo las órdenes del Presidente de los Estados Unidos, deberá correr en una carrera contra reloj a través de todo el mundo para detener un conflicto bélico que pondría en riesgo la vida de millones.

El mayor mérito Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist es tratar de congeniar dos estilos de juego disímiles: el de aquellos que prefieren pasar desapercibidos, o mantener un perfil bajo, opuesto al asalto armado de los que no tienen tanta paciencia como para esperar el momento oportuno. El problema de este subgénero, los stealth action games, que incluye a Metal Gear Solid y Assassin's Creed (Jade Raymond es la productora de este juego y las dos primeras entregas de AC) es que si uno decide convertirse en un duro de matar y empezar con la pirotecnia como si estuviera en una película de Michael Bay, va a encontrarse pronto en el suelo con el aviso frustrante: Game Over. Al fin y al cabo, estos juegos están diseñados para premiar al otro tipo de jugador.

Los primeros niveles de Blacklist dejan en claro que mantenerse oculto será un poco más difícil esta vez: algunos escenarios están muy iluminados, son espacios grandes y llenos de guardias. Es ahí donde se hace necesario combinar el arsenal de Sam Fisher con la astucia y el ingenio. Los artilugios son tantos que por momentos Fisher parece más James Bond: bombas de todo tipo, cámaras adhesivas, visores térmicos y sónicos, y un largo etcétera. El arsenal es grande y propio de cualquier adaptación que lleve como insignia el apellido Clancy. Combinar estos elementos para construir un plan de ataque es esencial ya que en los niveles de dificultad más altos (incluido el realista, que hará las delicias de los puristas del género) cada movimiento –y segundo– cuenta. Es refrescante encontrar un juego que, aunque trata de contentar a todos, invita a la imaginación y no nos señala un camino específico para cumplir el objetivo. Quizás por eso resulte algo irritante que la información para realizar ciertos movimientos esté predeterminada para estar todo el tiempo en pantalla (por suerte, se puede desactivar el HUD).

La adrenalina que uno puede acumular en la campaña para un jugador se multiplica en el modo online: ya sea en misiones secundarias de la narración central o en el modo Spies vs. Mercs, donde dos grupos de cuatro jugadores deberán ponerse los trajes de espías o mercenarios. Los primeros evitarán el conflicto desde una perspectiva en tercera persona, mientras que los segundos serán los encargados de rastrear y eliminar a los rivales como si se tratara de un FPS.





COMO JUGAR A LAS ESCONDIDAS

Desde Pandora Tomorrow (2004) todos los juegos de Splinter Cell han incluido el modo multijugador de espías contra mercenarios, aunque ninguno tan eficaz como este. El modo online (offline sólo cooperativo) se sostiene tan bien como la campaña individual.

Estos modos son muy divertidos y junto a las misiones secundarias proponen horas extras para quienes hayan terminado la campaña principal. Son añadidos que realzan al producto más allá de la narración lineal que no admite cambios sustanciales, aun cuando trata de despegarse de la acción en tercera persona con resultados más bien olvidables.

Además de ser una mixtura de los mejores elementos de Chaos Theory y Conviction, Blacklist toma algunas referencias de otras series. Entre cada misión, Sam Fisher y su equipo deciden qué punto del globo terráqueo atacar, cómo mejorar el equipo disponible o qué accesorios comprar. Las opciones se acomodan al estilo de cada jugador: permiten mejor potencia de fuego o trajes más livianos para los amantes del sigilo. La tripulación reúne a viejos y nuevos personajes, y si bien todos ellos nacieron bajo la luz de los lugares comunes del cine de acción (el geek cómico, la jefa seria...) le da algo de originalidad y color al oscuro y rutinario mundo de armas, submarinos y espías de Tom Clancy. Como en Mass Effect, es mejor emprender las misiones si estamos involucrados emocionalmente con los personajes.

Donde sí supone un paso hacia adelante es en el diseño de los niveles y la edición de sonido. En todos los modos de juego es indispensable reconocer el terreno antes de tomar una decisión, escuchar los pasos de los enemigos o los aullidos de algún perro cercano. Saltar de continente en continente a través de todo el mundo agiliza la historia y permite que disfrutemos de pequeños detalles, como la decoración de una mansión en Paraguay, con sus canchas de tenis y piscinas, o el árido clima de Irak con sus casas amontonadas y pequeñas. Cabe señalar algo no menos importante: los soldados hablan en sus propias lenguas en lugar de haber salido todos de la misma fábrica idiomática inglesa.

Es una lástima que aún con las nuevas adiciones –y considerando que ya es la séptima entrega de la franquicia– ahora se empiece a cimentar la mitología de este mundo de espías. El problema con Splinter Cell es que está anclado en la «realidad»: es una historia de terroristas con acento árabe y de patriotas (norte) americanos dispuestos a salvar el mundo. Por momentos la tensión dramática funciona con estos soldados que optan por el deber ante todo (incluso, ante vidas inocentes) pero, en otros, como los diálogos o personajes genéricos, se diluye. Si sumamos (o restamos) que la nueva voz de Fisher ya no es el tono grave de Michael Ironside, la consolidación de un estilo propio parece más lejana. No es que uno quiera ver en esta serie villanos que disparen rayos láser desde el cielo: se trata de recordar algo más que las icónicas gafas de visión nocturna. [i]

LOS DATOS:
- UBISOFT
- UBISOFT TORONTO
- STEALTH, ACCIÓN
- PC, PS3, X360, WII U

QUÉ ONDA:
La séptima entrega de Splinter Cell trata de hacer confluir tres estilos de juego diferentes y lo logra.

LO BUENO:
Eficaz combinación de tácticas de asalto y sigilo. El diseño de los niveles y la edición de sonido. El modo online.

LO MALO:
Algunos problemas gráficos. Los problemas narrativos de la serie. No supone mayores innovaciones.

Por Pablo Planovsky
@PabloPlanovsky

84%





Payday 2

Entrada y salida en 60 segundos

"ME TEMBLABAN LAS MANOS. Ese banco era un lugar difícil de abordar. Ya había entrado como cliente, para observar los movimientos. Había cuatro guardias en el hall principal y unos ocho policías adentro, protegiendo lo que de verdad tenia valor. Pero decidí demasiado: saqué la máscara, tomé bien fuerte mi escopeta y mientras los demás entraban por el frente, yo debía sorprenderlos desde atrás, donde ya había eliminado al guardia que custodiaba esa puerta."

Hay que ser sinceros respecto a la primera parte de este juego, ya que Payday: The Heist no fue un gran título. No fue de esos juegos que marcan una época, ni siquiera que revolucionan. Para muchos fue como una extensión de la película Heat (1995), específicamente en sus tiroteos. Pero el paralelismo es difícil de entender, ya que todo lo que tiene esa película, es lo que le falta al juego: Guión, acción, dinámica, entretenimiento. Payday: The Heist no es un gran juego... pero tiene una secuela.

Payday 2 intenta recuperar todo el tiempo perdido y nos trae nuevamente un FPS con una premisa innovadora: vamos a ser unos ladrones peligrosos que ingresan a robar diferentes localidades usando máscaras de payasos. Mentira. Con lo de "innovadora" estábamos siendo irónicos. Payday 2 no propone nada nuevo y, donde podría destacarse, no lo hace.

No tiene un Modo Campaña como todos conocemos, simplemente tendremos que ir por ahí, robando bancos a rolete intentando hacer dinero fácil. Un mapa —gigante, por cierto— nos va mostrando las misiones a cumplir, cada una de ellas más difícil que la anterior, con una curva de dificultad que ya comienza elevada. El eje del juego es la estrategia: primero, evaluaremos la zona como civiles. Vamos a recorrer los puntos elegidos, ver el patrón de comportamiento de los guardias y sus números, vigilancia, cámaras, todo para tomar nota mental, ponernos las máscaras y entrar a buscar nuestra tajada evitando la violencia. Claro, ese es el sentido del juego, que se pierde un poco si uno quiere ser ruidoso, ya que también podemos entrar, empezar a los tiros sin miramiento alguno y darle al juego una interesante dosis de acción.

En este caso, el mayor error del juego es que si bien propone todo esto, no logra cumplir lo que uno espera en cuanto a sus controles. Para ser un FPS, todo el apartado de acciones queda un tanto complejo y siempre que entramos en un tiroteo las cosas se vuelven raras. Los policías o agentes de seguridad tienen una inteligencia artificial que deja mucho que desear, no cumplen parámetros lógicos y no tienen una estrategia clara, ya que lo único que hacen es disparar al descubierto dándonos la chance de matarlos sin dificultades. En este caso, el desafío es provocado por la cantidad de "enemigos" que se acercan, y no por su desempeño. Para acostumbrarnos a



todo esto, hay un lugar que será nuestro "headquarter". Allí, podremos probar todos nuestros movimientos, el manejo de armas, las habilidades; es como un tutorial, pero sin serlo. Es nuestro lugar en el mundo, por así decirlo. Pero realmente sirve una sola vez, ya que después todo lo interesante que podemos hacer será directamente desde el menú principal: ver el dinero disponible, cambiar las máscaras, etc.

Donde sí despliega armas Payday 2 es en la personalización de sus personajes. Al completar misiones de forma exitosa, iremos recaudando dinero y puntos de experiencia o habilidad. Un árbol de habilidades dividido en cuatro amplía notoriamente la posibilidad de personalización. Podemos mejorar nuestro liderazgo, tener más resistencia en combate, mejor noción de la estrategia o una mayor habilidad con la tecnología disponible. Detalles bastante interesantes que dan amplitud a la estructura del gameplay.

Las misiones cooperativas necesitan cooperación. Y si bien suena trillado, no estamos frente a un clásico FPS de acción donde disparar es la única meta. Nos guste o no, Payday 2 nos obliga, de alguna forma, a tomar diferentes posturas frente a una misión. Hay que definir quién es el que va a distraer a la policía mientras los otros buscan el dinero, y cosas así, que comprenden una gama de decisiones grupales bastante significativas. Muchas de ellas, como dijimos, pueden llevarnos a realizar un robo de forma sigilosa, sin bajas ni heridos. Pero muchas veces esto se vuelve difícil, comienzan los disparos y ahí también tendremos que jugar en equipo, decidiendo quién cubre las diferentes áreas, las entradas, el techo, las escaleras, y así, todo un gran etc.

Justo cuando se estaba empezando a poner bueno, volvemos a caer un poco cuando hablamos de los gráficos. Pobretones, sin demasiado miramiento. Viejos, como rústicos. Totalmente desactualizados para los tiempos que corren. Pero claro, en los tiroteos infernales, cuando se llena la pantalla de docenas de policías que quieren aniquilarnos, el juego fluye como el agua y quizás desde este punto se puede entender la decisión. ¿Eligieron bajar la calidad de los gráficos para mejorar la performance del juego y entregarnos una mejor experiencia? Si es así, están disculpados. Lamentablemente, no es algo que todo el mundo vaya a pensar, ya que a simple vista, y en el resto de los momentos, entrega un aspecto visual que se encuentra muy lejos de lo se considera el estándar en 2013.

Lejos de decepcionar, Payday 2 ofrece una jugabilidad conocida, aceptable, pero repetitiva. No aburre al principio, pero sí cuando logramos superar un par de misiones y entendemos el funcionamiento de los "enemigos". Visualmente no se destaca, pero los tiroteos que se forman son más que divertidos. Payday 2 debería haber sido un juego de tiroteos, donde uno se cubre en una estructura y tiene que evitar que lo ataquen desde todos los flancos. No puede descuidar ningún punto, tiene que controlar todo. En esos momentos, nos recuerda mucho a ciertas misiones de Modern Warfare 2. Sí, a ese nivel. Y por lejos, estas son las mejores partes de un juego que se queda a medio camino. [i]

LOS DATOS:
- 505 Games
- Overkill Software
- FPS
- PC, PS3, X360

QUÉ ONDA:
Una secuela entretenida, que terminara siendo parte del montón.

LO BUENO:
La personalización de los personajes es excelente, al igual que los tiroteos desenfrenados.

LO MALO:
No sorprende, comete los mismos errores que su primera parte. La I.A. es pésima.

Por Lucas Robledo
@LucasRobledo

68%



NASCAR The Game: 2013

Acelera. Gira. Choca. Acelera. Gira. Choca. Acel...

LOS DATOS:
- EUTECHNYX
- CARRERAS
- PC

QUÉ ONDA:
NASCAR duro y parejo. Lo mejor que se haya hecho a la fecha.

LO BUENO:
Gran dificultad, aunque graduable. Campeonato con todos los pilotos y circuitos oficiales. Desafíos sobre situaciones reales.

LO MALO:
Problemas menores de clipping. Falta de jugadores en línea. Puede ser frustrante para micos blandengues.

Por Fernando Coun Shinjikum





QUIZÁS CONSEGUIR LA VISA FUE LO MÁS COMPLICADO DE TODO. Con un historial tan sórdido como el mío, no es de extrañar que los gringos tomen sus recaudos. Pero gracias a mis conexiones pude viajar a Atlanta, donde me esperaba mi viejo compañero de F1, Juampa. Juan Pablo Montoya para la micada.

La cita en el Atlanta Motor Speedway, sede de la competencia AdvoCare 500 de la NASCAR Sprint Cup, me permitió ponerme al volante del poderoso Chevrolet SS número 42 del caleño. Debo confesarlo: no tenía grandes expectativas al respecto. Convengamos que la categoría NASCAR, si bien es la principal de su país, en nuestras pampas hace poco o nada de ruido. Más teniendo en cuenta que su principal atractivo son sus monótonos óvalos. Nada más alejado de nuestras intrincadas competencias de Turismo Carretera. Pero lo que en un principio pudo parecer repetitivo y aburrido (160 vueltas en Atlanta), enseguida captó mi atención y me exigió mucho más allá de mis artríticas habilidades.

[NASCAR duro y parejo. Lo mejor que se haya hecho a la fecha]

De arranque, lento y pesado. Como bañeras con ruedas donde hay que evitar que el agua se derrame. Así se sienten estos bólidos que alcanzan unos 320 km/h sin ningún tipo de alerones que nos afirmen al pavimento. El más mínimo error o contacto y salimos disparados como Rolo ante una nueva Aventura Irrompible. Por suerte el alambrado es alto y la pelota no se va a las tribunas. Así que metí segunda, tercera, cuarta, quin... ¿y la quinta? ("En Cali", me respondió Juampa por el auricular). Risas aparte, cuarta y acelerador a fondo. Entro a la curva por el lado externo y bajo hacia el interno. Sí, de arriba a abajo. Gran peralte (buen título para una película). No freno. Apenas si levanto un poco el acelerador para acomodarlo y mantener la tracción. Vuelvo a pisar el acelerador. En eso me encuentro con el número 48 de Jimmie y entro en la succión. El motor calienta, el auto se chupa y lo paso por la derecha abriendo muy levemente el volante para no salir despedido contra el paredón. Gritos de euforia vienen del box. No entiendo tanta emoción. Batí el récord de vuelta, me dicen. Sigo sin entender tanta emoción, ¿no era obvio?

La carrera realmente es otro cantar. Mantener la distancia justa mientras estás rodeado por seis autos no es para cualquiera. Al menor toque, desbandada, "yellow flag" y auto de seguridad. Algunas vueltas para limpiar el circuito, boxes mediante, y todo comienza nuevamente. Por suerte podemos pedir las ayudas clásicas (cambios y frenos automáticos, ABS, control de tracción, etc.), con lo que el nivel de dificultad baja ostensiblemente. Pero también baja la adrenalina que se genera en nuestros achacados y simiescos cuerpos. Atravesar el campeonato completo recorriendo el total de vueltas es para "chru anbreikabls" (N. de Ed.: Ah, bueh...). Si a esto le agregamos la posibilidad de tomar parte en situaciones reales ocurridas en las temporadas 2011, 12 y 13 como pequeños desafíos y la competición en línea, sin duda estamos frente al retorno de un indispensable del automovilismo mundial. [i]

25 y 26

Octubre2013



WORLD CYBER GAMES

GAME FESTIVAL

A R G E N T I N A 

www.wcgargentina.com



























Cuando la realidad supera la ficción

Una breve reflexión sobre fotorrealismo en los videojuegos

Por Facundo Fernández Lleventon | Cufa

"MIRÁ ESTE JUEGO, ES MARAVILLOSO", recuerdo que le comenté a un amigo muchos años atrás, mientras procedía a mostrarle el nuevo título de Clover Studios. "Se llama Okami y es belleza pura." Fue entonces cuando mi entusiasmo se vio corrompido por su respuesta que sacudió inesperadamente mi expectativa: "Pero... es de dibujitos y encima usás a un perro, no me gusta." Conteniendo mis ganas de ajusticiarlo, entablé una discusión con el fin de subsanar su prejuicio, discusión que luego mantuve reiteradas veces con varios amigos.

Esta misma anécdota se me viene a la mente cada vez que aparecen nuevas consolas exhibiendo los modernos avances gráficos; y con la octava generación ya en puerta, este debate vuelve a resurgir.

La industria de los fichines crece aceleradamente año tras año, y junto a ella, una obsesión que la acompaña quizás desde sus orígenes. Aclaro que con "industria" hago particular hincapié en las producciones AAA y en las empresas que mueven millones en todo el mundo. Porque por supuesto también tenemos los juegos indie y el pixel-art, un recurso visual nostálgico que se puso de moda hace unos años. Pero creo que todos estamos de acuerdo en que ninguna compañía va a presentar una consola nueva con un juego en pixel-art. Y es entendible. La innovación pasa por la semejanza con el mundo real y la incapacidad de distinguir entre una persona y un personaje. Esa es la obsesión.

Es verdad que cuanto más realista son los gráficos, más fácil nos involucramos en el juego, pero también es verdad que el fotorrealismo es un arma de doble filo. La asociación natural es que si es parecido a la realidad esperamos que actúe realista:



*La **Suspensión de la Incredulidad** es una expresión que representa la voluntad de un sujeto para dejar de lado su sentido crítico, ignorando inconsistencias de la obra de ficción en la que se encuentra inmerso, permitiéndole adentrarse y disfrutar del mundo expuesto en la obra.*
*La teoría del **Valle Inquietante** asegura que cuanto más real y humana es la apariencia de un ser artificial, más empatía genera en el observador humano, hasta que llega un punto en el que se parece tanto que la empatía se transforma en un fuerte rechazo.*

los movimientos, las mecánicas, la relación con el entorno, el sonido, etc. Y en estas condiciones límites, el más mínimo error alcanza para entrar en conflicto con nuestra expectativa y nuestra percepción del mundo. James Portnow y Daniel Floyd, en un episodio de su gloriosa serie Extra-Credits, explican este proceso de forma sencilla y acertada. Cuando vemos a nuestro detallado y ágil personaje imposibilitado a avanzar por chocar con un muro de dudosa altura, nos genera una impresión negativa; pero si este personaje en cambio es estilizado como Mario y el muro forma parte de un universo caricaturesco y colorido, entonces nuestra reacción será otra.

Pero entonces sería válido preguntarnos: ¿Qué pasa cuando en un juego caricaturesco o fantástico podemos derribar colosos gigantes pero no romper puertas pequeñas, o saltar distancias inmensas pero no trepar una caja? Quizás lo que pasa es que al encontrarnos con un mundo imaginario, primero accedemos a aprender y entender las leyes que lo componen, lo que no pasa en un juego fotorrealista, donde las reglas están implícitas y preestablecidas por el evidente parecido con la realidad. Es por eso que cuanto más realista se ve el juego, más nos cuesta tolerar sus errores y más fácilmente puede interrumpirse el "suspension of disbelief".

No podemos olvidarnos tampoco que gran parte de la culpa se debe también al temido Uncanny Valley, un obstáculo extremadamente difícil de superar y que el realismo viene intentando dominar desde hace rato, porque un fotorrealismo que no está fielmente implementado se ve mucho más falso que un juego caricaturesco. Este profundo abismo de rechazo y repulsión es la razón por la cual muchos estilos gráficos prefieren quedarse del "lado seguro" del valle, inclinándose hacia una tendencia más estilizada.

Christoph Hartmann, el presidente de 2K, declaró el año pasado que para abrir nuevos géneros y crear emociones profundas como la tristeza y el amor, hace falta llegar al fotorrealismo (paradójicamente lo dijo antes de publicar BioShock Infinite, uno de los juegos más profundos de los últimos años y con una estética bastante particular). Algo parecido manifestó David Cage (creador de Heavy Rain), quien parece estar convencido que cuantos más polígonos tenga un rostro, más emociones expresa. ¿Hace falta llegar al realismo para generar emociones y conmover al jugador? Portnow y Floyd siguen explicando que no es necesario recrear personajes humanos para representar características humanas —Wall-E es un ejemplo perfecto—. Existen muchos otros factores esenciales, como el argumento, la música, y por supuesto el gameplay.

Pero frenemos un poco y seamos sinceros con nosotros mismos, porque todos disfrutamos cuando descubrimos algún fichín nuevo con flamantes gráficos, ¿o no? A favor del fotorrealismo, un artículo en Gamasutra sostiene que los juegos "artísticos" se ven beneficiados por el avance tecnológico que la búsqueda del realismo impulsa, ya que los elementos y técnicas que utilizan son el resultado del progreso gráfico que la simulación fotorrealista desarrolló. Parece complejo de comprobar, pero sin duda suena lógico.

De todas formas, el punto no es ese. El centro de toda esta cuestión es que el verdadero problema reside cuando los videojuegos se enfocan sólo en los gráficos, ya sea del lado realista del valle o del otro. Cuando se gasta tanto tiempo, energía y atención en un único aspecto es imposible no descuidar el resto. Un juego sólo con buenos gráficos es como un molde sin contenido. Es importante no perder de vista que tanto los juegos fotorrealistas como los artísticos son igual de valiosos, y cada uno tiene lo suyo para aportar porque cumplen funciones diferentes. Podemos recorrer el desierto con Nathan Drake o con el enigmático encapuchado de Journey y ambos van a ser viajes increíbles, pero van a transmitir una experiencia totalmente distinta. Y de eso se tratan los fichines, de generar una experiencia única lo más atractiva posible.

Las nuevas consolas ya están por llegar y todos parecen estar de acuerdo en que el salto gráfico de generación a generación es cada vez menor. ¿Eso es malo? No necesariamente. Quizás por eso en esta última E3 la mayoría de las presentaciones se concentraron en la conectividad. O sino miremos la actual moda de remasterizar juegos viejos, bastante curiosa por cierto, pero quizás para analizar en otro momento. [i]



Cuando la nueva realidad supera a la vieja

Ecos alienados de una breve reflexión sobre fotorrealismo en los fichines

"¡EXACTAMENTE!", GRITÉ DESAFORADO, sosteniendo mi dedo índice al aire cual antena parabólica mientras leía la nota de Cufa. Aquella que precede a esta que están leyendo ahora. Cada palabra que salía de sus mágicos dedillos resonaba en mi cavernosa cabeza como si las dijera yo mismo. Y mientras que estaba de acuerdo con absolutamente todo lo que decía, una sola frase quedó picando en mi mente hasta el final de la lectura.

"Pero creo que todos estamos de acuerdo en que ninguna compañía va a presentar una consola nueva con un juego en pixel-art. Y es entendible." No entendía por qué, si estaba de acuerdo con absolutamente todo lo que decía el mico Cufa —al punto donde eleve mi magnánimo dedo al cielo—, esa simple frase que no encapsulaba prácticamente nada del magnífico punto que sostenía la nota resonaba en mi psiquis. Una gran verdad en una pequeña frase que no me permitía sonreír con satisfacción como cuando dos hermanos ideológicos se reencuentran. ¿Qué tenía esa frase de especial que me hacía tanto ruido? Y entonces me di cuenta... ¡E3 2013, ahí fue donde ocurrió!

Inmediatamente vino a mi mente el momento durante la conferencia de Sony, en el escenario más grande que tiene la industria de los videojuegos, donde la empresa nipona le dedicó casi diez minutos de un tiempo que vale más que oro, a juegos independientes, tanto para consolas actuales como de próxima generación.

Adam Boyes tomó el escenario y empezó a nombrar ocho de los muchos títulos independientes que llegarían a la PS4, mientras en el fondo aparecían los mismísimos desarrolladores jugando su propio juego en pantallas gigantes. Como dijo Cufa, esto era impensado, aún hoy cuesta creerlo, pero está claro que el panorama está cambiando.

En esa misma conferencia, Transistor de Supergiant Games —un indie game en desarrollo por un equipo de nueve personas— tuvo la posibilidad de hacer una demo en vivo, en el mismo escenario que gigantes como Call of Duty: Ghosts y Watch_Dogs mostraron sus armas para la próxima generación. Microsoft no se quedó atrás, dedicándole también algunos minutos a los fichines indies y hasta invitando al escenario a Capy, para que muestre su nueva joya, Below.

Y tampoco podemos olvidar Horizon, la conferencia dentro de la E3 dedicada exclusivamente a juegos independientes, donde cada desarrollador pudo hablar de su juego frente a la multitud y tuvo el anuncio oficial y exclusivo de un peso pesado indie como FEZ 2.

[N. de Ed.: ¿Ya se le pasó el berrinche a Phil Fish?]

Sin dudas el fotorealismo es un arma de doble filo y sigue siendo la principal cara de la industria, pero también es cierto que la vieja orden cayó y estamos en un momento de cambio, donde muchos de los antiguos paradigmas fueron derrumbados y, los que no, tienen la estabilidad de un flan con fecha de vencimiento expirada, como los modelos de distribución que han regido en la industria en los últimos años.

Podríamos decir que hoy los peces gordos de la industria tienen las orejas paradas y están más atentos a lo que quieren nuestros distintos sectores de la comunidad gamer. El cambio llegó. Aceptémoslo con brazos abiertos. [i]



Transmedia Storytelling

Videojuegos en el mayor festival de animación de la Argentina

Por Durgan A. Nallar |Dan

EXPOTOONS arrancó este año con un mega encuentro en el impresionante espacio cultural Julio Le Parc de Mendoza, a donde tuve el honor de viajar representando a Image Campus –junto a Ignacio Salizzi, flamante director de estudios y colaborador de esta revista–, que como muchos saben es donde doy clases de game design. ¿Qué hacían los videojuegos en un festival consagrado a la animación? Ambas industrias confluyen en lo que hoy conocemos como diseño transmedia.

2013 encontró a la directora de Expotoons, la señora Rosanna Manfredi, comprometida con darle un lugar a los videojuegos en el mayor festival de la animación. Como siempre, hubo invitados nacionales e internacionales de gran nivel que nos volaron la peluca con sus conferencias, cortos y largometrajes. Expotoons se repetirá en Pinamar y en Buenos Aires este año –más info en expotoons.com– por lo que desde ya les recomiendo darse una vueltita si están interesados en aprender de cine, de animación y, desde ahora, de fichines.

El mundo de los videojuegos ya impregna todas las formas de entretenimiento, y sabido es que como industria global genera más ingresos que el propio cine, por lo que no podía quedarse afuera de esta clase de festivales, pero además porque la tendencia indica que el entretenimiento interactivo formará parte inseparable de la generación de contenidos, propiedad intelectual y, más importante, el nuevo paradigma creativo: la narración transmediática. En eso, los videojuegos tienen mucho para aportar.

¿Qué es lo que llamamos transmedia storytelling, o simplemente transmedia? No debe confundirse con una licencia o secuela, a lo que estamos bien acostumbrados. La narración transmediática se concentra en relatar una historia única a través de distintos medios enlazados por la tecnología. El espectador pasa de ser un receptor de información a un cazador de esta. Al consumir las diferentes partes de la historia –que llegan desde distintas fuentes– forma el todo en su mente, volviéndolo receptivo, incentivándolo a saber más y en definitiva, fidelizándolo con el producto.

De esa forma, una única historia puede presentarse en una película, ampliarse en una serie de televisión, experimentarse en un videojuego y explorarse en un parque de diversiones. Una especie de rompecabezas. Novelas, comics, webs y otras formas de entretenimiento convergen hacia un producto de alto magnetismo. Otro concepto ligado a lo transmediático tiene relación con la comunidad formándose en torno a ello, que quiere participar, influir y producir alteraciones. Los videojuegos son participativos por naturaleza, y por tanto uno de los brazos de lo transmediático.

Abrí la conferencia mostrando el trailer de GTA V, debido a su narrativa modular con tres protagonistas, y cerré poniendo como ejemplo Defiance –estrenado este año como serie de TV y MMORPG–, y por supuesto mostré los ejemplos argentinos como Metegol, la película de animación de JJ Campanella que tiene tres juegos –uno de ellos reseñado en la pág. 35–, el caso de Mundo Gaturro y lo que podría pasar con Dedalord Games, creadora de los juegos de Fred.

Nunca el proceso creativo estuvo tan rico en posibilidades, y es fantástico que sean los videojuegos los que puedan aportar años de experiencia a la narrativa moderna y transmediática. Ya no se conciben productos "sueltos" en las grandes productoras. Esto llegó y se queda. [i]



LoLeando por un sueño

League of Legends y la masificación de los eSports

AUNQUE NO SEA LA PRIMERA VEZ QUE HABLAMOS DE LOL, varios estarán leyendo estas líneas sin realmente saber de qué estamos hablando (¡herejes!) y por eso esta pequeña introducción. League of Legends es un popular MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Riot Games es su creadora —allá por el 2009— y hoy en día es el juego online más popular y jugado del mundo, con eventos y streams en vivo que superan los 200.000 usuarios de manera regular en sus competencias de eSports.

A grandes rasgos, el juego enfrenta a dos equipos de cinco jugadores (llamados Invocadores) que luchan por destruir el Nexus, la base del oponente, para ganar la partida. Cada jugador está representado por un campeón con habilidades únicas que elige entre los más de 100 disponibles. Una partida suele durar en promedio unos 30 o 40 minutos como para que tengan una idea.

El Mundo de los eSports

En esta época del año las competencias internacionales llegan a su punto culmine: el Mundial de League of Legends. Y cada una de las regiones donde se juega mundialmente tiene a sus equipos representantes que batallan por un premio de un millón de dólares el próximo 4 de Octubre. El año pasado el evento fue masivo, con números que rozan lo absurdo. Para que se den una idea el Campeonato Mundial de LoL consumió el 5% de toda la banda ancha de Estados Unidos y tuvo más de 8 millones de espectadores, con picos de más de 1 millón de viewers en simultáneo. Impresionante.

Y este año no quieren ser menos. Tal es así que la final se disputará en el mítico Staples Center de Los Angeles, el mismo estadio que utilizan los Lakers y Clippers para jugar sus partidos de NBA. Las entradas se pusieron a la venta y se agotaron por completo en una hora, nadie se quiere perder semejante evento en tamaño escenario.

¿Qué equipos participan del Mundial?

Para tener el honor de participar en este masivo evento y competir por ese jugoso premio cada una de las regiones donde hay servidores de LoL realizó durante el año competencias con sus mejores representantes. Imaginen que cada fin de semana había partidos entre estos equipos, tal como pasa con el fútbol o cualquier otro deporte. Luego se jugaron playoffs para determinar al campeón de cada región y así definir a los representantes de las mismas para el próximo 4 de Octubre.

En total, el Mundial verá a 14 equipos batallar entre sí. Estados Unidos tendrá tres plazas con Cloud 9, TSM y Vulcun, lo mismo para los europeos que serán representados por Fnatic,

Por Javier España
coliseoweb.com



Lemondogs y Gambit Gaming. Corea es una de las regiones más poderosas y tendrá el privilegio (por ganar el evento All-Stars a mitad de año) de tener también tres plazas: Najin Black Sword y MVP Ozone, ya tienen su lugar asegurado, y el lugar restante todavía está en disputa al momento de escribir esta columna.

China también tendrá dos representantes pero todavía no se terminó de disputar la liga doméstica. Luego quedan las regiones menores (con un equipo cada una): Taiwan representado por Gamania Bears, Asia del Sur con Mineski y el llamado International Wildcard, región formada por las regiones emergentes (entre las cuales estamos nosotros en Latinoamérica) con Gaming Gear.eu que derrotó en la final del torneo a paiNGaming de Brasil para quedarse con ese lugar. El representante Latino, Lyon Gaming (de México), no tuvo un buen torneo quedando último.

¿Y a nivel local?

Claro que en nuestro país se llevan adelante competencias, aunque más chicas, que sirven para darles la oportunidad a todos de entrenar y tratar de formar parte del gran mundo que les describí antes. De hecho el equipo de LoL Cave (ahora Arise Team) llegó a disputar contra Lyon Gaming la final para ver quien ganaría el derecho de viajar a la Gamescom en Alemania este pasado agosto y disputar el torneo de las regiones emergentes por ese preciado lugar en el Mundial. Lamentablemente se quedaron muy cortos, perdiendo 3-0 dicho encuentro.

Durante Tecnópolis la gente de Personal Argentina llevó adelante su propio torneo donde por problemas técnicos no pudieron jugar la final entre los equipos Rock Solid y AriseTeam. Vale destacar el apoyo de la empresa que decidió meterse de lleno en este mundo realizando el primer gran evento con equipos de nuestro país.

Además la empresa dueña del juego, Riot Games, acaba de cerrar un acuerdo con Yuisy (perteneciente al Grupo Clarín) para realizar la Serie de Campeonato Argentina cerca de fin de año. Otro torneo que contará con los mejores exponentes de nuestro gaming local, que promete mucho, sobre todo elevar el nivel de competitividad de los equipos de la región.

Esperamos haberles dado un panorama de este fantástico mundo de League of Legends y los invitamos a visitar coliseoweb.com para encontrar noticias semanales sobre este y muchos otros juegos, así como también informarse de todas sus novedades y los torneos que organizamos para toda la comunidad argentina y latinoamericana. [i]



Stan Lee's Superhero Ball Wars

¡Una entrevista Excelsior en plena Villa Crespo!

EN UNA CALUROSA TARDE DE INVIERNO, nos dimos una vuelta por la oficina de Candymedia en el barrio porteño de Villa Crespo para que, en compañía de unos mates y cafecitos, nos cuenten sobre Superhero Ball Wars, el nuevo juego que están desarrollando junto con Etwirl y en el que está involucrado nada más y nada menos que el legendario Stan Lee.

¿Qué es exactamente Superhero Ball Wars? A la hora de definirlo nos encontramos con una tarea poco sencilla. ¿Es un juego de deportes? ¿Es de realidad aumentada? ¿Es sobre Stan Lee? ¿Es DE Stan Lee? ¿Es más que un juego, es un universo? La respuesta a todas esas preguntas es simplemente: Sí. Pero para comprenderlo mejor es necesario saber cómo nació. "Hace tiempo arrancamos una empresa para hacer una plataforma de aplicaciones móviles –relata Manuel Reyna de Etwirl–, dentro del directorio de esa compañía había un tipo llamado Jeffrey Edell. Jeffrey Edell fue presidente de MySpace durante muchos años, un tipo súper conocido, que además es productor de Hollywood. Pegamos buena onda con él. Da la casualidad que Jeff es el coleccionista más grande de comics del mundo, cuando en realidad se dice que es Stan Lee, así es como se conocen en Comic-Con. Jeff le dice que tiene una colección muy grande de comics y lo invita a su casa a verla. Stan decide ir y ahí admite que es más grande que la de él, que Jeff tiene más comics de Marvel que él mismo. Y ahí arrancan una amistad."

"Entonces Jeff junto con Stan empezaron un concepto de hacer un juego distinto. Básicamente eran las pelotas como personajes, pero los deportes vistos a través de los ojos de las pelotas. A Stan le pareció una idea increíble y dijo que quería estar, quería que sea un producto 'Stan Lee'. Con lo cual Jeff, que es nuestro socio, trae esta idea y empezamos a bocetar personajes, a ver qué podíamos hacer. Hasta ahí Stan solo ponía el nombre y nada más, después se copó y en un viaje en avión, que habrá durado tres horas, sacó 100 personajes. Cosa que ninguno de nosotros es capaz de hacer en tres meses y el tipo lo hizo en tres horas. Sacó los 100 personajes, el nombre, el universo, todo."

No es la primera vez que Etwirl y Candymedia trabajan en conjunto, aclara Vanina Marano. El primero se encarga de la programación y el segundo del arte, "y después en la parte creativa participamos todos los que estamos involucrados", comenta Jason Leidigh. "Inclusive Stan Lee. Obviamente cada uno trae su visión, sus ideas creativas y se trata de discutirlo y ser abierto a la sugerencia de todos. Cada uno tiene su cuota gamer, unos de épocas más viejas, otras de épocas más nuevas, de distintos estilos, ya sea social gaming o FPS. Cada uno trae su experiencia y lo que cree que funciona mejor, y bueno, tratamos de negociarlo, sintetizarlo y volcarlo en el juego."

Actualmente están trabajando en el juego introductorio de realidad aumentada, donde podre-

Por Javier España
coliseoweb.com



mos empezar a involucrarnos en la historia y, no sólo conocer a los primeros personajes, sino también coleccionarnos, una idea muy fuerte en el concepto de Superhero Ball Wars. "Es la introducción a los personajes y el universo –explica Manuel–. ¿Cómo hacemos para presentar a los personajes? La forma clásica es a través de una tarjeta, bien un mundo 'Stan Lee' viejo: las tarjetas que venían con los superpoderes y toda la historia. Entonces tratamos de replicar lo mismo en el juego, donde vienen las pelotas volando por el espacio y con realidad aumentada tenés que atraparlas. Una vez atrapadas y completada la misión, te ganás la tarjeta de ese personaje. Entonces tenés un locker donde vas a tener todas tus pelotas guardadas y podés darlas vuelta y ver la tarjeta con los superpoderes y habilidades."

"Cuando juntes todas las pelotas y saquemos el primer juego de —por ejemplo— fútbol, vas a tener una pelota que puede predecir el futuro, otra que tiene súper velocidad, otra en contra de la gravedad, distintas funcionalidades de cada pelota. Entonces de acuerdo a las partidas, vas a poder elegir, de las que coleccionaste, qué pelota tenés que usar en ese momento".

"En la etapa de deportes –continúa explicando Pablo Boyanovsky de Candymedia– va a haber pelotas que te van a servir para un deporte pero no para otro y vas a tener la posibilidad de intercambiarlas, porque decís 'necesito tal para este juego'. La idea es que puedas hacerlo con otros usuarios, que es una forma de socializar en el juego. Esto es el juego de entrada, que es el que se lanza ahora. Es una forma de presentar el universo, mostrar los personajes y los poderes de los primeros 20. Esto va a venir asociado a un sitio, que tiene dividido el universo con cada personaje, sus historias, escenarios y toda la estructura que uno espera ver de un producto firmado por Stan Lee. Y lo que es deportes va a venir después en una segunda etapa que será después del lanzamiento del universo."

La historia ocurre en Ballo, un planeta escondido en el sistema solar donde todos sus habitantes son esféricos. Ballo es invadido por los malignos Deflators, obligando a los Inflators (los héroes) a refugiarse en la Tierra con la ayuda del Profesor Ballkenstan, que no es otro que el alter ego de Stan Lee, para el cual el gran creativo presta su voz. "El personaje surge de una primera ronda de diseño, antes no existía en lo más mínimo", nos dice Pablo, que fue al que se le ocurrió relacionar al personaje con Lee. "El primer draft que recibimos decía que había un científico que había construido una máquina para mandarlos acá y a partir de ahí surgió toda esta pelota creativa que terminó: 'podría llamarse Ballkenstain porque es una pelota, que se yo', y Stan dijo 'No, se tiene que llamar Ballkenstan' Y así se construyó ese personaje."

Sin fecha de lanzamiento confirmada, prevén que Superhero Ball Wars estará listo para jugarse a fin de año en plataformas iOS y probablemente más adelante en Android y PC. Por ahora solo resta esperar y prestar atención cuando miremos al cielo, porque si en algún momento vemos caer cuerpos esféricos, cabe la posibilidad que no se trate de granizo. [i]



En contra de las series

Just Say No

LAS SERIES FORMAN PARTE DEL COTIDIANO. Los espectadores han abandonado al cine para abrazarse al calor de los rayos catódicos. El tiempo invertido. El manejo de la culpa. La matemática y su productividad. La impostura por pertenecer. El adentro y el afuera. El poder chamánico del "no".

El hombre de nuestros días vive tratando de causar buena impresión. Su principal desvelo es la aprobación ajena. Para lograrla existen diferentes métodos y estrategias. Una de ellas, muy común por estos tiempos, es seguir series. Y la patria mass-mediática se ha encargado de señalar con el dedo bien turgente que, hoy, no ver series es sinónimo de quedar afuera. Porque, claro, hay que saberlo: para todo, hay un afuera y un adentro.

En las redes sociales, ahí donde vive el Demonio, allí donde Mefistófeles muestra su cara más tentadora, se replica el gusto por las series. ¿Seguir quince temporadas? ¿Anclarse en una historia movida por un episodio piloto vendido a las corporaciones para ver si pican? ¿Años de acompañar personajes cuyo máximo combustible es el rating? En la obra de stand-up Rococó, la actriz y comediante Bimbo dijo: "¿Quieren que sus parejas duren juntas? Engánchense con una serie. Se mantienen más unidas que con una criatura". Y tiene razón. Ese lazo imaginario que tejen perversamente las series lleva a una adicción similar a la del paco. Todos lo sabemos: Lost vendía paco. Aun así: ¿quién no estuvo enganchado con Lost? Es que los hambrientos consumidores del paco catódico se desesperaban con los cliffhangers que sostenían de los pliegues a todos. Entonces, ¿cuál es la solución? Un momento: ¿la hay? Aparentemente sí: decirle "no" a las series.

El cálculo matemático: No hay que ser Adrián Paenza o Descartes o John Forbes Nash Jr. para advertir la simpleza apacible detrás de los caracteres que vienen a continuación. Hay un cálculo matemático que todos deberían hacer: ¿pensaron alguna vez en la cantidad de —por ejemplo— películas que pueden ver en lugar de la temporada X o Y de una serie? Tomemos como parámetro a un hit: Breaking Bad. Su quinta temporada finaliza el 29 de septiembre de 2013. 16 son sus episodios. 47 minutos, la duración de cada uno. ¿La cuenta? 16 x 47, episodios x duración. ¿El resultado? 752 minutos de una sola serie. Vamos de nuevo: el promedio de duración de una película es de 90 minutos. Por tanto, el equivalente a una temporada de Breaking Bad da como resultado el visionado de 8,35 películas. Ocho historias completamente diferentes entre sí. La fábula de encariñarse con muchos personajes. Y que los problemas —otra vez: ocho problemas— sean de otros por un rato. Y esa diversidad, alimenta la experiencia. Esa pluralidad, engorda la pericia. En la variedad está el secreto. La explotación del único amor catódico es una posición burguesa ante esa curiosa entelequia llamada "entretenimiento".

Y esa ecuación toma una dimensión sideral cuando se contempla la integridad de una serie.

Por Hernán Panessi
@hernanpanessi



Breaking Bad tiene cinco temporadas de entre siete y 16 episodios. Hasta el momento —y nadie asegura que vaya a terminar en la quinta— tiene un total de 54 episodios. Nueva ecuación a la vista: 54 x 47: 2.538 minutos del drama de Walter White. Y aquel es el equivalente a —presten atención acá— 28,2 películas. Nadie niega de la calidad de ciertas series. El ejemplo de Breaking Bad no es arbitrario: a) es actual, b) es una de las mejores. Descartemos también el compromiso desgastante de la fidelidad devota para con las series. Por eso, para culposos del tiempo, para sibaritas de la variedad, es tocar un culo en lugar de veintiocho.

En el mismo encuadre de situación, The Walking Dead, el trabajo desprendido de la mente de Robert Kirkman, y cuyo piloto —excelente, por cierto— fue dirigido por Frank Darabont, va por su tercera temporada. Una historia de humanos sobreviviendo a una epidemia zombie. 35 episodios de 48 minutos cada uno. ¿Cuánta tela se puede cortar sobre un tópico harto explorado como el de los zombies? ¿Queda vida después del cine de George A. Romero y los exploitaitions italianos? The Walking Dead —¡el cómic va por el número 110 y sigue saliendo!— refleja la repetición en su máxima expresión. Zombies, zombies y zombies. Y al cálculo de los minutos y la culpa se le suma la variable qualité. ¿Toda su segunda temporada no es, acaso, un Gran Hermano con zombies? ¿Su tercera temporada no es el bonus track que nadie pidió? ¿La primera no había terminado ya de una forma improbable? A la sazón, ¿se acuerdan de Lost? ¿Cuántos humanos se sintieron defraudados por el final de Lost? Qualité. Culpa. Paco. Adicción. Palabras que podemos dejar atrás —de aquí y para siempre— sin doblegarnos y diciendo "no" a tiempo. Vale la pena intentar el camino más difícil, el camino del "no". El camino de preferir muchas experiencias a una sola. Y si queremos que el mundo piense que somos geniales, escapemos a la impostura. Sepamos que lo más convincente es la experiencia. Preferir variedad al tedio inculcado. O ser francos y, simplemente, evitar "pertenecer". Hacer lo contrario como forma subversiva o, por antonomasia, encontrar el orden natural de las cosas.

Mientras llegan esos tiempos, podríamos empezar a fingir que no fingimos. [i]

[BREAKING RECORDS]

En un mundo donde todo el mundo ve series, aun si son malas, desde su estreno Breaking Bad tuvo un crecimiento enorme. En su primer episodio tuvo una audiencia de 1,4 millones de televidentes. La premiere de su segunda temporada, la cual recibió la comparación de Stephen King con series como Twin Peaks y Blue Velvet, tuvo tan solo 1,7 millones de espectadores. Ya en su quinta temporada, destrozó todos sus récords al alcanzar una audiencia de 5,9 millones de televidentes en un episodio de mitad de temporada.



Por Ángeles Viacava | Imán

Esto no es para mí

Capítulo 13: Ni fanatizadas, ni idiotizadas, miniotizadas

Soy Imán, la mujer de Moki. DG, madre de Nina. Libra, bipolar y cero, pero CERO tecnológica. De fichines sé bastante más que mi mamá, que tiene ...* años y si le decís "mouse" sale corriendo a buscar la escoba. Y bastante menos que mi hija de 7 años que tendrá mi nariz y mis rulos, pero definitivamente comparte las inquietudes de su padre.
Y esta es mi condena.

(*) "Cortala, nena, con prenderme fuego" – Imán's mother



Los amo y definitivamente necesito uno o dos...

RIIING. Zzzzziete trentadea manana... udmiduto... cierrolojioudminutito...

–¡OCHO! ¡@!$%&! ¡Vestitee! ¡Medias! ¡La pollera está al revés! ¡Dientes! ¡La vianda! ¡Vamos, Ninaaa!

Vuelvo, el cuarto es zona de desastre, frazadas por el piso, 800 peluches desparramados sobre-bajo-dentro de la cama. El pijama colgando del velador a punto incendio. Necesito un minion que me ayude. Dos minions. El de un ojito (Carl) y el alto de dos (Kevin). Alimentar gatos, bañarme, vestirme, ordenar, trabajar, lavar, colgar, descolgar, planchar, guardar, hacer las compras, buscarla al cole, trabajar, ahh, la merienda, la tarea. Trabajar, bañar, ¿despiojar? (un minion especialista en insectos) empijamar, lavar los platos, poner la mesa, hacer y servir la cena. Lavar los platos, preparar la vianda. Ordenar juguetes, lavar dientes, contar un cuento, decir "¡cerrá el pico y dormite!" 40 veces. Preparar el uniforme... necesito al menos dos minions. Para alimentar a un par de gatos tontos, contar cuentos y acomodar peluches. Sólo eso. Un amorosito amarillo que me acerque el control remoto cuando me meto en la cama, me tapo, me siento feliz y la tele quedó en el canal de Sprayette y el control remoto está a... ocho metros. –Carl, corazón, ¿estás ahí?

–¡Para tú!

–¿Me alcanzás el control?

–¿Poka?

–Porque no llego...

–Me want banana.

–Hmm, anotá que te debo dos. El control, por favor...

–¡Tankyu! ¡Para tú!

–Gracias. ¿Ya terminó Kevin de contar el cuento?

–¡¡GELATO!!

–¡Andá! Mañana te doy un "gelato".

Pero no, lo más cerca que estoy de tener un minion es: Minion Rush. A mí que NO ME GUSTAN los juegos... bueno... este me interesa. Puedo ver a los minions gritando "bananas" 40 veces seguidas y reírme cada una de ellas. OK. Juguemos. Las reglas, sencillas, agarrar las bananas, esquivar los obstáculos y vencer a Vector y el Macho. Puedo elegir un minion, vestirlo cuchicú en la tienda, y pagar en monedas y bananas, lógico. Listo, me clavo el casco y salimos. Una banana, 2, 3, 4, zas, me estampé en un caño. Rápido a comprar vidas. 5, 6, 7, 12, zas, atravesé un cristal, 16, 17, 19, pff, me clavé contra un camión... 23, 26, 29... una señal... 30, 33, 35... otro camión. Esto me supera.

–Mami, ¿sigo yo?

–Nop. ¿Ordenaste tu cuarto?

–Eh... mejor yo te paso de nivel y vos ordenás, ¡sino me vas a dejar sin bananas y monedas! Mami... este jueguito es LO MÁS y si no sabés jugarlo... estás frita.

Me arrancó el iPad y se las tomó, dejándome patitiesa. Juro que la escuché cantar bajito: biro biro... [i]

Mi Villano Favorito: Minion Rush cortesía de Gameloft Argentina. Disponible en el App Store y Google play.



Earthbound

¿De qué planeta viniste?

"PERO, ¿ESTE JUEGO NO ES DE 1994?" Sí, pero se relanzó este año en la Virtual Console de Wii U.
"¿Y te parece a esta altura hacerle una review?"¡Me re parece!

Bueno, acá estamos. Finalmente Nintendo se decidió a relanzar esta versión en inglés de Mother 2, conocido en este lado del mundo como Earthbound, en una de sus consolas modernas, dieciocho años después de su lanzamiento original. Y acá está quién les escribe, que lo descubre hace una semana y aún no sale de su asombro.

La historia que cuenta mezcla la cultura pop americana de los 90's (en aquel momento contemporánea) con extraterrestres malignos, viajes en el tiempo y niños con poderes psíquicos combatiendo desde pequeñas ratas a un ser todopoderoso con la forma de un feto. A esto le suma elementos delirantes como convertir a prácticamente cualquier persona, animal o cosa en un potencial enemigo o el hecho de que podamos combatir con un yo-yo como arma.

El agregado que potencia todo, es que el juego se reconoce como tal y es por eso que los NPCs dicen cosas que se parodian o al género en sí. Incluso el diseñador del juego utiliza un perro como medium para darnos consejos cara a cara. Las ciudades están inspiradas en Estados Unidos y se burlan (u homenajean, como quieran verlo) de muchos clichés americanos.

El juego nos crea una party rápido y nos hace pensar que sabemos lo que va a pasar, pero ooh no, creannos que no lo saben. Pronto nos quedamos solos y a la merced de cualquier villano que nos dé una buena patada... y así vamos a estar un buen tiempo.

Las mecánicas de combate son las que se puede esperar de un RPG concebido hace dos décadas pero hay decisiones que son muy gratas: los enemigos están a la vista, nada de encuentros aleatorios. Si los encaramos, el combate será por igual, pero si los sorprendemos por detrás tendremos la ventaja y viceversa si ellos nos sorprenden a nosotros. Cuando los enemigos son más poderosos, correrán a atacarnos, pero si nosotros somos más fuertes, huirán como si los llevara el diablo. En este caso, el combate será instantáneo, porque a decir verdad, es ridículo abrir toda la secuencia de combate cuando está claro que vamos a vencer con tan sólo un golpe.

Cada vez que nos matan tenemos la opción de continuar cargando la partida anterior, pero eso sí: con la mitad de la plata que llevamos en el bolsillo y con todos nuestros compañeros haciendo la meme, por lo que perderse vuelve un hábito costoso.En cuanto al apartado gráfico, el juego se muestra en proyección oblicua, lo cual en su momento era toda una novedad y hoy en día tampoco es muy común de ver. Lo bueno es que no hay un mapa del mundo, si no que todas las zonas están conectadas.

Se nota al jugarlo que Earthbound inspiró a muchos fichines que salieron posteriormente, sobre todo de su género, pero es indudable que ninguno alcanza el grado de locura y sin sentido que este título puede lograr. Podés amarlo, podés odiarlo. No te va a dejar indiferente. "¿Y no le vas a poner puntaje?" Y no, no me parece. ¿¡Pero quién sos, che!? ¿Mi mamá? [i]

LOS DATOS:
- NINTENDO
- APE & HAL LABORATORY
- RPG
- SNES, WII U

QUÉ ONDA:
Único, delirante, confuso, alocado, moderno, ridículo. Earthbound es algo que no soy capaz de juzgar con un puntaje.

LO BUENO:
Las ridiculeces que los NPCs dicen, la metatextualidad, la oscuridad detrás de su apariencia infantil.

LO MALO:
Se puede sentir injusto a veces, descripciones faltantes de los items, y que hubo que esperar su reedición casi 20 años.

Por Santiago Figueroa Morton







May The Cards Be With You

Luke, I am your Mico

Por Pablo Andrés Huerta | quedarwinnosperdone.com

UNA DE LAS COSAS BUENAS DE TENER AMIGOS MICOS es que si te perdiste de alguna novedad del palo, te enterás igual. ¡Gracias, Cyric! Esto me ocurrió con el nuevo juego de cartas de Star Wars, editado desde 2012 por la compañía yanqui Fantasy Flight Games mediante el sistema de living cardgame (LCG), una marca registrada de la empresa donde lo que traen los boosters (sobres) se conoce de antemano.

Las 240 cartas incluidas en el set básico permiten armar cuatro mazos para jugar infinitas partidas entre dos personas. Las cartas están divididas en seis facciones: tres del Light Side (LS) —los Jedi, la Alianza Rebelde, y los Contrabandistas y Espías aliados— y tres del Dark Side (DS) —los Sith, la Armada Imperial y otros Villanos—. Siempre se enfrentarán los buenos contra los malos. ¿De qué lado estás, chabón?

Cartas

Hay seis tipos de cartas: Facciones, Objetivos, Unidades, Mejoras, Eventos y Giros. Los mazos son una mezcla de todas ellas, con una condición no menor: cada Objetivo viene con un grupo de cinco cartas que le "pertenecen". Entonces cuando uno arma mazos lo que elige son Objetivos de la facción, con las correspondientes cartas que acompañan.

[A] Las cartas de Facción son únicas para cada jugador. Incluyen el detalle de las fases y agregan un recurso. Con los recursos se ponen las cartas en juego.

[B] Las cartas de Objetivo tienen efectos en el juego y son la principal fuente de recursos —algo así como las Tierras en Magic: The Gathering—. Por ejemplo, desplegar a Darth Vader cuesta cinco recursos.

[C] Las cartas de Unidad pueden ser desde Stormtroopers hasta líderes como Yoda, o vehículos como un Ala-X. Cada Unidad tiene uno o más poderes de ataque: [I] dañar Unidades, [II] dañar Objetivos, [III] agotar Unidades u Objetivos.

La carta de Facción, los Objetivos y las Unidades se agotan cada vez que se usan. Esto se marca con una ficha que representa que quedarán exhaustas —sin poder volver a ser usadas— hasta el turno que viene. Los Objetivos y las Unidades también tienen una resistencia que va disminuyendo mediante los ataques. El daño se representa con fichas.

[D] Las carta de Mejora dan nuevas habilidades, armas o herramientas a las Unidades u Objetivos para potenciarlos. Se anexan, como por ejemplo, un sable de luz. Entre nos, Papá Noel, ¡teléfono!

[E] Las cartas de Evento representan las maniobras, tácticas, poderes especiales, desastres y trampas para sorprender al rival. Una vez que realizan su efecto se van del juego.

[F] Las cartas de Giro son golpes inesperados del destino que ocurren durante la batalla por la Ventaja —luego lo explico—.





OBJETIVO
El LS gana cuando impide -destruye- tres objetivos del DS. El DS gana cuando su Estrella de la Muerte llega a doce y... ¡BOOM! Chau Alderaan o lo que tenga enfrente.

Fases

Para empezar cada jugador elige un bando y una facción. Mezcla sus Objetivos (8) y se da cuatro, de los que elige tres. Luego mezcla sus demás cartas (36) y se reparte una mano de seis.

La partida se desarrolla por turnos de manera intercalada. El turno de cada jugador activo se divide en seis fases: Balance, Recupero, Suministro, Despliegue, Conflicto y Fuerza.

[1] **Balance.** En el universo de Star Wars siempre está presente la batalla entre el bien y el mal. Si está activo el LS y la balanza se inclina en su favor, podrá hacer un daño a un Objetivo enemigo. Y si está activo el DS y prevalece la Oscuridad, avanza el contador de la Estrella de la Muerte. ¿El contador de qué? ¿Tengo que pagarle al AFIP? Sí, pero no por culpa de SW. El contador de la Estrella de la Muerte comienza en cero y cada turno en la fase de Balance avanza en uno.

[2] **Recupero.** Si el jugador perdió un Objetivo en el turno del rival, lo reemplaza por otro de la pila de Objetivos. Y si tiene cartas agotadas, le quita una ficha de uso a cada una. Por lo que si una Unidad u Objetivo tiene más de una ficha tardará más de un turno en recuperarse.

[3] **Suministro.** El jugador roba cartas del mazo hasta alcanzar nuevamente el total de seis.

[4] **Despliegue.** Se juegan las Unidades, Mejoras y Eventos en mano pagando su costo.

[5] **Conflicto.** Se puede atacar los Objetivos enemigos. Cada Unidad que lo haga recibirá una ficha de uso.

[6] **Fuerza.** Puede comprometer hasta tres Unidades para balancear la Fuerza. Cada Unidad tiene íconos de Fuerza. La facción que tenga mayor compromiso —cantidad de íconos— tendrá la Fuerza de su lado durante el Balance. "Yes, Master"

Combate

El jugador activo elige el Objetivo a atacar y las Unidades involucradas. Se ataca un Objetivo por vez. El jugador pasivo elige las Unidades de defensa, y comienza la batalla por la Ventaja. ¿Qué es? En la pelea por la Ventaja cada jugador elige secretamente cartas de su mano con íconos de Fuerza. El que sume mayor cantidad de íconos tendrá la Ventaja. Ser "ventajero" no te llevará al Cielo, pero en SW te permite pegar primero y usar los poderes de ataque especiales. Las cartas elegidas se descartan y no se aplican sus habilidades, salvo que sean cartas de Giro, que sólo tienen efectos en esta fase.

Quien tenga la Ventaja pega primero —y pega, y pega Roña pega—. El defensor le devuelve con lo que tenga y así sucesivamente hasta que se usaron todas las Unidades.

Al terminar el combate habrá Unidades y Objetivos dañados parcialmente, eliminados por completo del juego, y/o muy exhaustos —gracias al poder táctico de algunas cartas—.

Conclusión

Un juego que me sorprendió gratamente. Representa bien el universo de Star Wars. Se aprende fácil. Las partidas son dinámicas y duran aproximadamente 30 minutos, ideal para los ansiosos. No sale una fortuna —US$27,90 el set básico— y el combo inicial alcanza y sobra, por lo que no tenés la necesidad de salir corriendo a comprar más. "Comprarlo debes. Dudar no puedes."

Unos y Ceros

Si bien este juego aún no tiene su versión online, ¿qué importa? Si hay algo que los fans de Star Wars tenemos de sobra en el universo digital es opciones gamers. [i]



EL ADIÓS A LA SÉPTIMA GENERACIÓN

Por Durgan A. Nallar

ESTA VEZ NO HACEMOS PUZZLE. Se ve que no pudieron con nosotros, así que Morton, Cufa y yo nos vamos a dar unas vacaciones. Agradecemos a todos los que se exprimieron el bocho con nuestros brillantes acertijos, algunos de los cuales son, muy honestamente, de lo mejor que se vio en años en la materia.
Esta vez, entonces, decidimos proponer otra misión. Este número de [i] debería ser el último en tener solamente juegos de séptima generación; Xbox One y PS4 están a la vuelta de la esquina, Wii U acelera, nos precipitamos hacia la bendita octava generación, tal como vaticinara Nostradamus.
Queremos saber, por ustedes, nuestros queridos micos lectores, qué sienten en el final. ¿Cuáles fueron sus DIEZ mejores juegos, los más importantes, los que más adoraron, de estos pasados años? La misión es escribir y describir, no frío, no sin ganas, sino como relato, como cuento, como cosa personal, de adentro, de esas palabras que se le dicen a los amigos, las que salen de las tripas y encienden nuestro corazón de gamer.
En nuestro nuevo foro estaremos poniendo info y respondiendo preguntas sobre este tema. IN POSITION!

PARA PRESENTAR LA COLABORACIÓN

Se debe enviar lo siguiente al e-mail revista@irrompibles.com.ar:
1. Subject del e-mail: “El adiós a la séptima generación”
2. Adjunto: Documento de texto tipo Word, 6000-12000 caracteres (contando espacios), sin imágenes, con nombre y apellido, nick, email y teléfono del autor.
3. Tiene que ser divertido, interesante, bizarro, profundo, loco, o todo a la vez.
4. La información debe estar constatada con fuentes confiables.



PREMIOS

STAR WARS Cortina para baño por gentileza de Genial Home Clothes.
www.genialhomeclothes.com.ar
facebook.com/GenialHomeClothes
@genialhome (Venden online y envían a domicilio.)

PUBLICACIÓN ONLINE / IMPRESA: El mejor trabajo aparecerá en nuestra próxima edición, y las menciones especiales en nuestro sitio web.

CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

Sólo aceptaremos un informe/cuento/divague por colaborador. Válido en la Argentina hasta el 27/10/2013. ¡Mucha suerte y feliz primavera! [i]



EDITOR RESPONSABLE
RESPAWN S.R.L.

[IRROMPIBLES]
Sebastián Di Nardo, Mario Marincovich, Rodrigo Peláez, Pablo Salaberri

DIRECTOR Durgan A. Nallar | **DIRECCIÓN DE ARTE** Rafael A. Zabala | **ÁREA TECNOLÓGICA** Pablo N. Salaberri | **GERENTE COMERCIAL** Carlos Pollastri | **JEFE DE REDACCIÓN** Tomás García | **SECRETARIA DE REDACCIÓN** María Gabriela Vich

COLABORAN
Nicolás Barba, Fernando Brischetto, Natalia Cina, Fernando Coun, Emiliano Leonel D'Andrea, Matías Duplés, Javier España, Facundo Fernández Lleventon, Maximiliano Ferzzola, Micaela Giagnoni, Santiago Figueroa, Pedro Hegoburu, Pablo Huerta, Hernán Panessi, Pablo Planovsky, Juan Lomanto, Lucas Robledo, Angeles Viacava.

FOTOGRAFÍA
Photographes Sans Frontieres
facebook.com/PhotographesSansFrontieres

[i] AGRADECE A LAS SIGUIENTES EMPRESAS
Asus, CD Projekt, CD Market, Codemasters, Compumundo, Candymedia, DICE, Electronic Arts, Electronic Things, Deep Silver, Escuela Da Vinci, Geekye, GIGABYTE, Gráfica Pinter, GTC Ribbon, Image Campus, INTEL, Lector Global, Level Up, LocalStrike, Microsoft, Punto.Gaming TV, OVNI Press, Samsung, Sony Argentina.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Diego Mayer, Matías Mediña Adregnette, Florencia Orsetti, Carolina Gómez, Walter Costabel, Vanina Marano, Eduardo Miretti, Pablo Boyanovsky, Martín Sanseverino, Irina Sternik, Ignacio Salizzi.

OFICINA COMERCIAL
publicidad@irrompibles.com.ar
+54.911.6486.6426

CONTACTO
revista@irrompibles.com.ar

LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS
[IRROMPIBLES] Año 3 Nº 15 es una publicación de RESPAWN Ediciones S.R.L. – Anchorena 1180, (1425) Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Distribuye en Capital Federal y GBA: Distribuidora Loberto (www.distriloberto.com.ar). En el Interior: DAP S.R.L. Registro de la propiedad intelectual en trámite. Impreso en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, ARGENTINA. Versión electrónica por Lector Global.

WWW.IRROMPIBLES.COM.AR
BUENOS AIRES, REPÚBLICA ARGENTINA
SEPTIEMBRE - OCTUBRE DE 2013



PRÓXIMOS LANZAMIENTOS!





PS3
X360 Rockstar Games
Fecha de llegada: 24/09. Stock 500u. Origen USA.



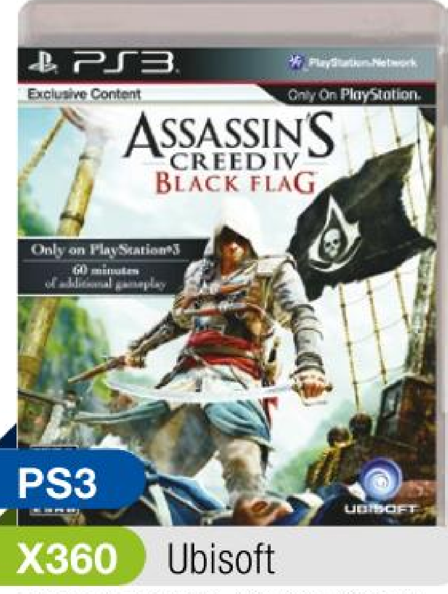
PS3
X360 Electronic Arts
Fecha de llegada: 04/10. Stock 500u. Origen USA.



PS3
X360 Konami
Fecha de llegada: 04/10. Stock 500u. Origen USA.



PS3
X360 Electronic Arts
Fecha de llegada: 08/11. Stock 300u. Origen USA.



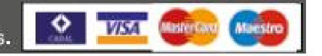
PS3
X360 Ubisoft
Fecha de llegada: 12/11. Stock 300u. Origen USA.



PS3
X360 Warner Bros
Fecha de llegada: 08/11. Stock 300u. Origen USA.

Banco Ciudad — Te quiere ver crecer

10% OFF + 9 CUOTAS SIN INTERÉS — Todos los Martes en las marcas adheridas.





HASTA **24 CUOTAS** SIN INTERÉS — En todos los productos, todos los días.



10% OFF — En todos los productos, todos los días.

Envíos a todo el País. 0-800-777-58427 / info@electronicthings.com.ar / www.**electronicthings**.com.ar